免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪の恶 Aogu 습니다

3DM-SMV 小组

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.167

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年10月22日

页数：292页

生命有时真的很脆弱。

掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.167

口袋光环TGS特别版
任天堂、索尼
两大发布会实况
PSV、3DS
新作影像集锦

研究中心
黑岩射手 游戏版
PSP

赠品
PSV 等比纸模

TGS特刊

卷首特报
九月三大展会详尽报道
海量掌机新作公布！
2011年东京游戏展
任天堂3DS发布会
索尼媒体发布会

攻略透解
圣骑战史
PSP

TGS抽奖预告

小编们前往东京参加TGS的同时，自然不会忘记我们的玩家。因此我们将在168辑《掌机王SP》中举行来信抽奖环节。现在先来看看我们为大家准备的小礼物吧。别忘记寄下辑的回函表哦！



Falcom《碧之轨迹》
闪灯购物袋



SEGA《节奏怪盗R》购物袋



Konami《潜龙谍影 食蛇者3D》Snake主题大面扇



Capcom《怪物猎人3 G》背包



Falcom主题玩偶



SEGA《初音未来》主题扇

本辑特别关注

卷首特报

P4

掌机情报站之东京游戏展特别版
三大展会现场报道
特约撰稿人长篇评论
PSV、3DS、PSP三大平台前线特集&现场试玩报告
Showgirl&Coser靓照合集
胧月、阿鲁、酷洛洛的在日随笔

掌机盛世再临
记2011年东京游戏展及任天堂、索尼秋季发布会

专题企划

P163

1996～2011，本辑专题，让我们来纪念这款创造了15年怪物神话的游戏《口袋妖怪》：开发秘闻轶事集锦、系列游戏全作品回顾……

神奇之旅
——《口袋妖怪》诞生15周年纪念

以自己的骑士团夺取世界之巅！

攻略透解

P212

系统、阵型、技能详尽解说
主线流程+全支线委托+全通缉任务

圣骑战史 PSP

卷首语

这次有幸能去日本参加亚洲地区最大的游戏展会TGS，非常感谢组织给我这个机会，让我这个出身贫寒的孩子能有亲临大城市的机会，我一定不辜负组织的期待，将本次日本之行的第一手资料带给我们的读者……好吧，客套话就不多说了，由于这次"掌机王编辑部"去日本的成员比较多，因此本辑《掌机王SP》TGS特刊也会带来非常大篇幅的第一手游戏情报以及日本行的相关报道，大量好看好玩的内容绝对值回票价。

阿鲁



掌机王SP VOL.167



封面画师：MILK
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.167

http://www.tudou.com/programs/view/SYcX-u4yRyU/
密码666666

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

卷首特报

掌机情报站

三次元空间

CONTENTS 目录

游戏索引

记2011年东京游戏展

掌机盛世再临



及任天堂、索尼秋季发布会

9月中旬，高纬度的东京仍在炎炎夏季中蒸腾着热气，完全没有向秋季过渡的自觉，当然这倒也跟即将煮沸的掌机业界相映成趣。《掌机王SP》这次派出了本书诞生以来最多人数的采访团，由胧月、阿鲁和酷洛洛三人组成，于9月12日中秋节当天飞往当地。经过几天的取材，依次获得任天堂3DS发布会、SCEJ媒体发布会和东京游戏展2011三大重要展会的第一手资料，自然不敢怠慢地向各位读者倾囊相告。往年在会场唱着配角戏的两台掌机，今年都已经或即将完成交棒工作，这是掌机业界7年以来的变革年，资讯之丰富重要，令这次卷首特报的篇幅远超往年。这次的特报除了如实报道三大展会上的资讯外，也兼具评论、欣赏、分析、试玩心得等多角度的深入文字，应该还是很有嚼头的。当然，小编们也把自己展会之余的行迹做了简单叙写，不枉走这一遭。

卷首 Introduction 特报 Specially Report

掌机情报站

东京游戏展特别版

硬件 PlayStation Vita日版发售日确定！首发软件将有26款

东京游戏展2011的前一天，索尼在自社的发表会上宣布了次世代掌机PSV的具体发售日——日版将于今年12月17日发售，其中3G版售价为29980日元，Wi-Fi版售价为24980日元，港版和美版的发售日和售价则均为未定。最为玩家关注的续航时间也得到官方的明确答复，在满电情况下运行游戏可支持3～5小时，观看视频可支持5小时，而单纯听音乐则能长达9小时，充电时间大约2小时40分钟。12月17日正好是星期六，又临近圣诞节，应该会为PSV的销售营造出不错的环境。据悉，3G版的PSV在日本将提供20小时和100小时两种套餐，前者月租为980日元，收取和发出信息的速度最高能达到128kbps和64kbps；后者的月租为4980日元，收发信息的速度与20小时套餐相同，不过该套餐还能额外使用3小时模式，该模式下收发信息的峰值速度分别能达到14Mbps和5.7Mbps，可用以下载容量较大的游戏。

这些首发软件除了有之前公布的《大众高尔夫6》、《未知海域 黄金深渊》、《真·三国无双NEXT》、《忍道2》外，《真·恐怖惊魂夜 第11个来访者》、《苍翼默示录 连续变换 扩张版》、《VR网球4》、《山脊赛车》、《魔界战记3 回归》、《块魂 拉伸》等颇有名气的作品也会作为首发游戏推出。Square Enix也宣布将为PSV的首发献上两款新作，分别为《地狱军团》和《默示之王》。前者是要玩家扮演魔王，指挥哥布林军团称霸魔界；后者则是去年的联机狩猎游戏《核石之王》的续作。此外，索尼还宣布PSV将与日本知名视频网站Niconico展开合作业务，届时可在Niconico网站上直播自己玩游戏时的模样。



软件 《怪物猎人4》震撼登陆3DS！《MH3G》发售日公布

掌机玩家可能已经习惯了在PSP上玩到《怪物猎人》，前段时间《MH3G》登陆3DS的消息已经几家欢喜几家愁，但是在任天堂的发布会上，《怪物猎人4》又闪电宣布登陆3DS，这也是《MH》的正统续作首次在掌机上发售。（之前的三款正统作品分别是PS2的《MH1》、《MH2》，Wii的《MH3》。）预告片中播放的是猎人被轰龙追逐的动画，《MH4》似乎很强调地形与猎人的互动性。此外，《MH3G》也确定将于今年12月10日发售，售价5800日元。它保留了《MH3》的水战，追加G级任务和新怪，《MH》世界观下的故事得以进一步补完。





软件 《怪物猎人3 G》相关商品预定登陆Capcom官方网络店铺

由于3DS的滑杆位于十字键上方，因此在应对BOSS时转动视角并不太方便。为了减小玩家的操作障碍，Capcom宣布推出扩张滑杆外设。该外设售价1500日元，好在并非一定要购买了才能玩。此外，Capcom的网店还将发售《MH3G》和可动Figma的同捆套装，售价8800日元。Figma单卖需要6800日元，还是比较划算的。作为网络店铺的限定特典，先行预约的玩家还能获得特制闹钟，该闹钟上有新怪碎龙的图腾，通体黑色，炫酷非凡。



◀扩张滑杆外设。





▲特制闹钟。



▲可动Figma，制作得相当精细。

硬件 3DS将推出新色"朦胧粉"，今年10月20日发售





任天堂的Wii和NDS都是男女皆宜的主机，用户的性别比例几乎为1：1，然而3DS的男性用户明显多于女性。为了改变这一现状并迎接年末商战，任天堂将于今年10月20日推出新颜色的3DS。这次的新色被官方定义为"朦胧粉"，外形可爱，适合女性玩家。除此以外，任天堂还宣布今后的主机更新将给3DS追加拍摄3D视频的功能，邂逅Mii广场和任天堂eShop的功能和界面都会进一步照顾用户体验，功能更强大，使用更方便。

软件 3DS众大作确定日版发售日，《火焰之纹章》新作公布

虽然美版3DS无论主机本体还是游戏都比日版便宜不少，但国内大部分玩家还是选择了日版主机，理由很简单，因为3DS的分区系统导致游戏只能在对应版本的3DS上运营。任天堂将于2011年内发售的《超级马里奥3D大陆》和《马里奥赛车7》之前已经公布了美版发售日，而其日版发售日也于不久前确定在今年11月3日和12月1日发售，此外《马里奥网球》、《动物之森》、《朋友聚会》等名作之后也已经投入制作。此外令核心玩家兴奋的是3DS版《火焰之纹章》的发表，本作将是一款完全新作，开创了系列前所未有的两名玩家协力战斗系统，令战术选择的范围进一步扩大，追求更为深入的玩法。



软件 PS2经典名作《最终幻想Ⅹ》将高清化登陆PSV



《最终幻想Ⅹ》是高耸在“《FF》系列”FANS乃至RPG爱好者心目中的一座丰碑，漂亮的过场CG、凄美的剧情和耐玩度高的培养系统均令它有着RPG的王者之相。因此尽管这次Square Enix并没有带来镜花水月的“最终幻想Ⅶ 重制版”，但《最终幻想Ⅹ》登陆PSV的消息也无疑令原作爱好者欢欣雀跃。然而美中不足的是，这次的移植改动幅度并不大，画面上不会针对PSV的强力硬件性能作出过多调整，只能算Remaster计划中的一环。目前游戏只公布了LOGO，更多消息请期待今后的报道。

软件 初代《勇者斗恶龙 怪兽篇》重制登陆3DS



在《怪物猎人》之后，《勇者斗恶龙》也将在3DS上与广大玩家见面。虽然这次公布的并非系列正传，但《怪兽篇》的消费群体同样拥有不小的人数，抛开任天堂本社的大卖作品不谈，日厂第三方的的两大国民游戏都在3DS上合璧。这次的《DQM》以GB上的系列首作为蓝本移植，全名《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆》，主人公是《DQ Ⅵ》中登场的角色“特瑞”。本作收录了《勇者斗恶龙 怪物统领者2 专业版》中的所有怪物，并在此基础上进一步追加，怪物数量堪称系列之最，此外对初代的剧情也有进一步的追加补完。

软件 Falcom宣布在PSV上制作“《伊苏》系列”全新作

依靠“《英雄传说》系列”在PSP上赚得盆满钵溢的Falcom看来是跟定了索尼，本届TGS上，他们又宣布将把旗下两大名系列之一的《伊苏》搬上PSV平台。这款新作名叫《伊苏 塞尔塞塔的树海》，预定于2012年发售，售价未定。游戏会保留系列的一贯风格，操作简单爽快，战斗强调回避的





作用。由于硬件的输入方式更加多样，流程中也会出现使用到触摸屏的解谜内容。厂商目前对游戏的剧情还是遮遮掩掩，不过根据现场的宣传影像，可得知主人公是一名丧失记忆的少年，以“使命”和“阴谋”为关键词，寻找与自身相关的真相。影像里同时还包含了试玩部分，看得出完成度已经不低了。

软件 虚拟歌姬初音未来降临3DS

SEGA的“《女歌手计划》系列”目前在PSP和PS3上分别推出了两款正统作和两款衍生游戏，均取得了不错的销量，加之成本低廉，毫无意外地成为该社的重点扶持项目，而之前初音游戏要登陆3DS的传言也终于在任天堂的发布会上得到印证。3DS版的初音游戏暂名为《初音未来 未来计划》，发售日定为2012年的3月。

本作中登场的初音为可爱的粘土形象，利用游戏同捆的AR卡片和3DS的摄像头，初音未来会在玩家拍摄的背景中载歌载舞，随时随地都可以举办各种延伸到现实的初音演唱会啦！本作的系统与“《女歌手计划》系列”完全不同，详细可参见后文的游戏试玩部分。



软件 《新・深爱》发售日确定为今年12月8日

一代宅男恋爱游戏神作“《深爱》系列”早早就公布了登陆3DS的消息，各种新剧情和新系统都令玩家期待不已。《掌机王SP》已经在很多辑都报道了游戏的各种售前情报，但美中不足的是，其发售日迟迟得不到确定。9月13日举办的任天堂发布会上，厂商终于确定游戏会在12月8日上市。同日除了游戏本体外，厂商还会发售画集套装和完全套装。同捆版共有三大类，分别是“《新・深爱》画集套装限定版”、“《新・深爱》画集两册套装”和“《新・深爱》完全套装”，每一大类的同捆版又分为爱花、宁宁和凛子3个版本。“《新・深爱》画集套装限定版”包括3DS本体、游戏本体、对应角色的单独画集、3名女友的合影画集和对应角色的草稿宝盒；“《新・深爱》画集两册套装”包括3DS本体、游戏本体以及各对应角色的豪华画册和艺术册；“《新・深爱》完全套装”则不仅包括3DS和游戏本体，另收录豪华画册和艺术册的完成宝盒外，还附赠《新・深爱》的OST。

虽然系列的销量一直不算很高，但高度的话题性无疑能在发售前后为3DS造势，加上前面的《MH3G》发售日也定在12月10日，3DS的对手——于今年12月17日在日本率先发售的PSV似乎必须迎接一场严峻考验。





▲《新・深爱》完全套装



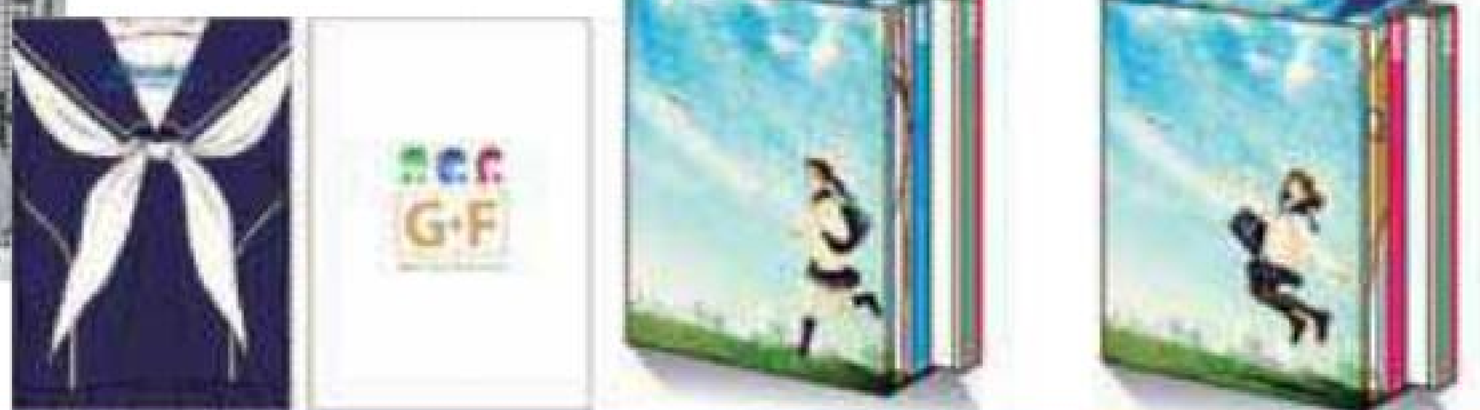

▶原声CD




▲▼▶《新・深爱》画集两册套装



▲《新・深爱》特别式样的3DS。



硬件 PSP将推出新颜色版本

索尼发布会上，SCEJ官方代表河津弘宣布了PSP-3000将于11月17日上市全新颜色。这次的新色主机限量发售，售价为17800日元。新PSP的正面为红色，背面为黑色，讲究金属质感。购买该PSP的消费者还能获得一根2GB容量的记忆棒、一个PSP容纳包和一块擦屏布。





事件 日本游戏大赏尘埃落定，《怪物猎人 携带版 3rd》幸不辱命

日本的社团法人电子娱乐协会（CESA）在TGS期间公布了日本游戏大赏的2011年获奖作品。本次大赏的候选游戏为2010年4月1日～2011年3月31日期间在日本国内发售的1426款游戏，经过一般投票、委员会投票等层层筛选，该奖项最终花落《怪物猎人 携带版 3rd》，获奖理由为“继承了‘狩猎’这一主题，融入多种新玩法，获得系列FANS乃至更多玩家的支持”。该游戏的主要制作人辻本良三和一濑泰范登台领奖时表示，《MHP3》是“《MHP》系列”中花费最多制作精力的一款。本作能够在集大成的《MHP2G》的百尺竿头上更进一步，并创下了系列最高销量，既叫好又叫座。





硬件 马里奥主题3DS收纳包公布

周边制造商MSY获得任天堂的官方许可，预定于今年10月27日发售马里奥和路易两种主题的3DS收纳包（售价1800日元），以及超级小蘑菇主题的牛仔小挂包（售价2000日元）。两款收纳包的外形与穿上背带装的马里奥兄弟俩极其相似，完美再现了《超级马里奥》的世界观。除了能收纳3DS外，NDSL、NDSi等掌机也都能够装进去。包的内侧附着软毛，能保护掌机免于碰撞。超级小蘑菇的挂包做工上更为精致，合上后能全方位地包住机身，且能容纳3DS的游戏卡。





软件 《跨过我的尸体》公布“FAMI通DX包”

预定于今年11月10日发售的PSP游戏《跨过我的尸体》，已经展开了限定版的预约活动。这次的限定版全称“跨过我的尸体 复活纪念限定版 FAMI通DX包”，除游戏本体外还同捆了“百八神一首”的多枚绘札、“百鬼夜行”手巾、“一愿成就”绘马、FAMI通文库类小说《跨过我的尸体 诅咒姐弟的轮舞》以及制作人桝田省治的签名彩纸。不过这套限定版的价格高达10980日元，厚道与否见仁见智。赠品的和风浓郁，作为日式藏品收藏也相当不错。







事件 东京游戏展2011入场人数再破纪录，共计22万2668人次

2011年9月15日～18日4天间，于日本千叶县海滨幕张举办的东京游戏展2011再次创下庞大的入场人数佳绩。公众日的第一天9月17日就有86251人进场，创下历届最高纪录。东京游戏展2011云集了次世代掌机上的众多日式大作，基于社交网络服务的社交游戏厂商也大量出展，除家用机外，面向智能手机、功能手机以及PC的大量游戏也在会场上与大家见面。展会上还设置募集支援东日本地震复兴的捐款，获得厂商和游客的广泛赞同。以下是过去3年东京游戏展的入场人数比较：

	2011年	2010年	2009年
媒体日首日	25631人	24764人	27435人
媒体日次日	27042人	24229人	24605人
公众日首日	86251人	81469人	61138人
公众日次日	83744人	77185人	71851人
合计	22万2668人	20万7647人	18万5030人

软件 《太鼓之达人》10周年重大发表



2001年2月作为街机游戏登场的《太鼓之达人》在成功系列化后，不知不觉已经度过10个年头。在这次的东京游戏展上，NBGI不仅宣布了街机和Wii版上的两款新作，还宣布在iPhone上推出《太鼓之达人》的社交类游戏，本作预定在2011年底推出。而作为10周年纪念，多方的艺人也与该系列展开合作，其中日本大红的少女偶像团体AKB48将其歌曲《风は吹いている》提供配信下载，届时无论是街机、家用游戏机还是移动电话版的《太鼓》玩家都能玩到这首歌了，由AKB48出演的电视广告也将安排上日程。

软件 《无瑕传说》重制登陆PSV

东京游戏展上，NBGI宣布将之前在NDS上推出的“《传说》系列”作品《无瑕传说》强化移植登陆PSV。《无瑕传说》是继《风雨传说》后在NDS上第二款《传说》作品，一洗《风雨传说》的不良口碑，是一款素质优良的RPG。这次的新作名为《无瑕传说R》，画面大幅进化的同时也针对PSV的硬件功能进行了针对性的操作设计，主题歌依然由原作的KOKIA担当，不过谱曲则是全新的。



事件 日本游戏大赏未来奖11款获奖作品发表

未来奖是指在每年东京游戏展上，由玩家和委员会投票选出的本年度最受期待的10款未发售新作。今年该项评奖依然保留，且多出一项特别奖，于是获奖作品达到11个。掌机游戏获奖名额与去年一样，共有3款游戏，分别是PSP的《碧之轨迹》、《最终幻想 零式》和3DS的《怪物猎人3 G》，特别奖为在多个智能手机平台和网页界面上推出的《龙之收藏》。以下为票选出的10款正常获奖作品：

游戏名	原名	厂商	类型	平台
阿修罗之怒	ASURA'S WRATH	Capcom	ACT	PS3/X360
英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	Falcom	RPG	PSP
机动战士高达 EXTREME VS.	机动战士ガンダム EXTREME VS.	NBGI	ACT	PS3
龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	ACT	PS3/X360
二进制领域	バイナリ-ド メイン	SEGA	TPS	PS3/X360
战地3	バトルフィ-ルド3	EA Games	FPS	PC/PS3/X360
最终幻想ＸⅢ-2	FINAL FANTASYＸⅢ-2	Square Enix	RPG	PS3／X360
最终幻想 零式	FINAL FANTASY 零式	Square Enix	RPG	PSP
梦幻之星在线2	ファンタシ-スタ-オンライン2	SEGA	MMO	PC
怪物猎人3 G	モンスタ-ハンタ-3（トライ）G	Capcom	ACT	3DS

软件 《口若悬河》将推出廉价版，限定版同时发售



去年11月推出的PSP游戏《口若悬河 希望学园与绝望的高中生》在发售后获得了相当高的评价，其活用PSP性能的绚丽演出效果以及声优们的卖力演出给玩家留下了深刻的印象，作为PSP平台不可多得的优秀原创文字AVG作品，游戏在发售后依靠良好的口碑在玩家间迅速传播，最近原创小说发售以及续作的公布令其持续保持着较高的曝光度。

近日，厂商Spike决定在游戏发售一周年之际推出售价为2940日元的廉价版，让更多玩家能够体验到本作的精彩之处。本作的廉价版并非单纯只是原作换个包装降价出售，而是会在细节方面进行改良，并在Extra选项中追加新的设定图。此外，为了满足粉丝的收集欲望，本作还将在今年11月23日廉价版发售同时推出游戏的限定版，以弥补发售当初没有推出过限定版的缺憾。这款名为“超高校级限定BOX”的限定版中，除了将包括本作的廉价版UMD游戏一张之外，还将包括本作吉祥物黑白熊的大型手机挂绳一个，收录重新编曲的音乐（时长约30分钟）及原创Drama（时长约20分钟）的CD一张，收录游戏内处刑动画以及游戏宣传PV等影像的DVD一张。这款限定版售价仅为5229日元，可谓非常超值，而特别收录黑白熊的手机挂绳，想必也是考虑到其在玩家心目中的超高认知度。

软件 《初音未来 女歌手计划 扩展版》将推出周边套件

大人气音乐游戏《初音未来 女歌手计划 2nd》在PSP平台创造了超过30万套的优秀成绩，其加强版《初音未来 女歌手计划 扩展版》也将于今年11月10日在PSP平台推出，SEGA方面为了满足粉丝的需求，将在游戏发售同日推出PSP用官方周边套件。

这个套件中将包括由KEI设计的以初音未来为主题的PSP保护盖一个、巡音流歌的Q版UMD收纳盒一个、以及以“啾音未来”（はちゅねミク）为主题的日式收纳袋3个。该周边套件售价为4179日元，虽然价格不便宜，不过由于是SEGA官方推出的周边，因此在质量和设计上绝对是有所保证的。



▲PSP屏幕保护盖。

▲以流歌为主题的Q版UMD收纳盒。

▲收纳袋正反面图案。

事件 DeNA收购越南游戏开发公司Punch Vietnam

日本著名社交游戏公司DeNA宣布，公司已经取得了越南游戏开发公司Punch Vietnam发行的全部股票，将其纳为完全子公司。相关的收购将在9月底前全部完成。在被DeNA收购之后，Punch Vietnam将主要帮助其开发面向智能手机的社交类游戏。Punch Vietnam设立于2005年，公司位于越南河内，原是美国游戏开发商Punch Entertainment的子公司。Punch Vietnam有着体系化的开发流程和组织运营，拥有着高效开发高品质游戏的经验，大约6年来，不断向欧美大型游戏公司提供iOS以及Android游戏的制作。而DeNA也明确表示，在收购Punch Vietnam之后，将为其扩编，将工作人员在原本49名的基础上进一步扩充，帮助其建立更为健全的智能手机社交游戏开发体制。而DeNA方面也希望自己今后在加强与外部开发方合作的同时，丰富本社制作的游戏阵营，将自己打造成为全球智能手机社交游戏第一平台。

软件 《重装机兵2 重装上阵》发售日确定，限定版同日推出

角川Games宣布NDS游戏《重装机兵2 重装上阵》的具体发售日期为今年12月8日。《重装机兵2 重装上阵》是SFC经典RPG《重装机兵2》的重制版本，也是原作自2003年在GBA平台登场后的第二次复刻。在游戏中，玩家需要在变为废墟的近未来进行冒险，为养育自己的亲人报仇。作为重制版，本作将追加新的游戏内容，其中之一就是和NDS版的《重装机兵3》进行联动，玩家可以将3代中的道具转送到本作中来。

在宣布发售日的同时，厂商也宣布了本作限定版的具体内容。本作的限定版中除了包含完整版游戏一张之外，还将附赠音乐CD两张，其中之一为1995年发售的SFC版初代复刻版《重装机兵 回归》的原声音轨，另外一张CD收录的则是今年3月6日在涩谷O-EAST举行的游戏音乐会的原声。此外，限定版中还将附赠金属狗牌4个，这些狗牌上的图案采用的是当年SFC版原作的珍贵原画，收藏性非常之高。



▲金属狗牌。

▲两张CD的碟面。

9月12日

Square Enix宣布，其将于10月27日发售的PSP大作《最终幻想 零式》，将在推出UMD版的同日于PlayStation Store提供数字下载版本。在售价方面，数字下载版为6480日元，相比售价7770日元的UMD版要便宜不少。《最终幻想 零式》原名《最终幻想 Agito XⅢ》，是"《最终幻想XⅢ》系列"中的一名重要成员，后来公司为了将其作为一个独立系列获得更长远的发展，将其改名为《最终幻想 零式》。

9月20日



Konami公布PSP平台的《心跳回忆 女生版 豪华版 第三个故事》（ときめきメモリアル Girl's Side Premium ～3rd Story～），本作是NDS版《心跳回忆 女生版 第三个故事》的强化移植版本，将在NDS版的基础上活用PSP特有的机能，具体强化内容目前仍不明。游戏将于2012年春季推出，具体发售日和售价未定。此外，Konami还将于明年春季在日本千叶的幕张MESSE召开《心跳回忆 女生版》的文化祭，以纪念系列诞生10周年。

9月20日



Konami宣布PSP人气音乐游戏《流行音乐2》的发售日。本作将于今年11月23日发售，其中UMD版售价为5040日元，PSN数字下载版售价为4500日元。首批购买UMD版的玩家将得到特殊的下载码，通过该下载码，玩家可以免费下载多达20首特殊曲目。据悉，本作将对应媒体数据安装，使读取时间缩短为前作的一半以下。而厂商也承诺，在游戏发售的一个月之后，将陆续提供收费曲目以及角色数据的下载，其中提供的收费曲目更是多达每月20首，相信可以很有效地延长游戏的寿命。。

TGS

小编热评

前面的长篇新闻将东京游戏展期间掌机相关的重要消息皆数公布，更为详细的展台报道和试玩心得可参见后文。针对其中的部分重要消息，小编们也各自发表了自己的看法，难免不能摒弃主观成分，毕竟小编同样也是玩家，以下言论能否与你产生共鸣呢？

热点一 《怪物猎人4》登陆3DS，意料之外情理之中？

马修： Capcom果然是很牛的第三方。

苍穹： 为了争取到《MH3G》这款重磅作品，老任不惜再次把自己推到玩家们口诛笔伐的风头浪尖，不过得到的回报也是值得的——《MH4》的公布令随后的TGS都有些黯然失色。

阿鲁： 确实是令人意外的消息，看过宣传PV后，对4代的操作非常感兴趣，利用快速攀爬来逃离轰龙的追赶那段太有喜感了。



■聪哥左皮卡右莱姆艾鲁在中间，神挡杀神佛挡杀佛。

胧月： 尽管许多人坚持《MH》的正统作和“《携带版》系列”不是一回事，但《MH》出在掌机上的意义，我想对略了解业界的玩家来说都不言自明。现在不是计较血统纯正不纯正、是堂亲还是表亲的时候，索尼连这道线都没能守住，到底是无奈之举，还是要另辟蹊径？

热点二 3DS推出扩张滑杆外设是否有其必要性？

白菜： 这个滑杆有多少用处，支持哪些游戏，是否值得单为一款《MH3G》而购入都是不得不考虑的问题。不过从这个扩张外设来看，任天堂转打核心牌是毋庸置疑的。在手机平台强大的“1美元”阵容面前，休闲市场也不再那么好赚。任天堂发布会上大作连连，这也是它的奋力一搏了。

马修： 习惯了，感觉和Wii的Motion Plus差不多，会成为越来越多游戏要用到的必要周边，价格在接受范围内。

苍穹： 个人认为，任天堂在宣布3DS降价后一个月又紧接着公布外设滑杆是一个很大胆的做法。

LIKY： 那周边丑得毫无艺术感，可恶的任天堂这次竟然不公布3DS改良版，无良……12月10日会让我很纠结，明知道被坑，但还是得乖乖掏钱买3DS和这个丑外设。

酷洛洛： 经过在TGS对《怪物猎人3 G》的无外设体验之后，感觉可有可无。

乌冬： 右滑杆对于一直用按键玩《MHP》的玩家来说应该意义不大，倒是滑杆的底座改善手感这点值得期待。不过要用电池这点有些不太方便，这不是又回到GBA时代了吗？



■各花入各眼，需者自取之。改良机型是一定会有的。

热点三 新作、大作连连公布，看好的作品有？

马修：任天堂秋季发布会没公布《口袋妖怪》、《大战争》，索尼发布会没公布《机车风暴》、《战神》的情况下，本人期待的作品于是只剩下PSV和3DS版的《真·三国无双》了。

苍穹：今年TGS相比去年确实要精彩不少，毕竟到了掌机界更新换代的时候。来年有《火纹》、《生化》和《三国志》，就算真是世界末日这辈子也值了（笑）。

阿鲁：在TGS上试玩过一些游戏后，发现部分的乐趣超乎想象，其中《节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产》和《交响旋律 最终幻想》这两款音乐游戏让本人非常意外。原本以为只是随便做出来充数的作品，没想到前者的各种玩法和后者的大量歌曲都出乎本人的意料。试玩版尚且如此，正式版肯定会更加令人满意，于是本人期待的游戏名单中又多出了两个。

酷洛洛：当桥本真司在发表会公布《FFX》的瞬间，酷洛洛的双腿不禁地颤抖了一下。

半夏：游戏方面《初音未来 未来计划》不知能否加入镜音双子，毕竟这俩也是出过粘土人模型的，奸笑社可不能让我们失望哦。

热点四 任天堂和索尼争锋相对，到底谁占了上风？

马修：任天堂在上一世代争取LU促成了蓝海战略的成功，但如今手机上的LU向休闲游戏早已泛滥。而且因为游戏机本身定位的问题，在社交和LU向方面，和硬件更新频繁的手机竞争实在缺乏优势。但作为游戏专用，掌机有功能手机和智能手机都不具备的、可以满足游戏大作的硬件操作优势。因此我这次更赞同任天堂的做法。

酷洛洛：任天堂无疑是比较稳健的，这也很符合厂商一直以来的风格。至于索尼向轻度玩家以及社交游戏的兼顾，这方面的结果将很大程度成为今后其他厂商的一门参考——纯游戏平台是否适合发展社交游戏。

胧月：在上世纪的掌机大战中，NDS获得全面胜利，但PSP也有值得骄傲的地方——它在日本笑到了最后，这与《怪物猎人 携带版》的牵引力、第三方最后醒悟到PSP是更适合日式传统游戏的生存土壤都有关系。进入次世代，双方似乎想交换一下场地了，但无疑任天堂的道路最平稳保险，有《马里奥》、《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙》、《怪物猎人》撑场，传统市场的江山稳固无比。索尼的PSV则是该社继PS2后最具吸引力的硬件，既有传统大作，又有强大的社交能力，但面对的敌人也更多，不成功便成仁。

热点五 Level-5临时飞鸽，脱离TGS办个展的利弊？

马修：L5的开发实力有目共睹，但独立开个展……有点耍大牌但不够腕的感觉。

酷洛洛：这其实也印证了Level-5这几年来的发展。真要说弊的话，也就是浪费我们媒体的资源，毕竟在TGS展会期间独开，哪怕是日媒，也可能会分身不暇。

胧月：今日的Level-5不再是当年给索尼、SE打工的小作坊了，虽然我与该社的游戏波段对接情况不佳，不过还是比较欣赏它的气魄。强大的前提是自信，Sunrise都主动来找你做高达了，摆摆谱也未尝不可。对了，Level-5缺席归缺席，但在现场赞助了一片有桌有凳的休息区，多谢多谢。

热点六 对赴日小编的吐槽

白菜：万恶的鲁叔三次经过秋叶原都因为买AKB的东西耽误时间，没有买到我想要的小说，害得我没得战利品放照片……总之，这次咱俩没完。

半夏：TGS期间令人吃惊的几件事：1.《怪物猎人4》登陆3DS平台；2.PSV的首发游戏居然是这个阵容；3.鲁叔去东京居然穿皮鞋了！其中最后一样最令人觉得不可思议……

胧月：卖个广告，阿鲁在《游戏机实用技术》Vol.283的DVD中大量真人出镜，神态动作销魂蚀骨，鲁叔粉丝不容错过。



失望的另一种解读

东京游戏展PSV新情报随感

文 挚友_甘蔗　美编 Juxi

没有人可以否认，索尼在TGS上的发布会是一场彻头彻尾的灾难。核心玩家没有得到大标题的刺激，甚至连最基本的新作串烧秀都没看到；多功能随身设备的追求者等来了Docomo，3G资费本身也不算贵，但仍然难免严重的挫折感；新形态游戏的爱好者发现这场发布会简直隔靴搔痒，很多他们想要的功能眼看就要提及却偏偏轻轻滑过……

但是失望这个词本身也可以有两种解读："希望彻底落空"是一种，"希望没有得到充分满足"是另一种。实际上PSV在TGS发布会上的表现更接近于后者而非前者。一场灾难性的发布会并不能掩盖其光辉闪耀之处，之后的基调演讲和试玩会基本上已经消除了这场蹩脚发布会所引发的担忧甚至恐慌。

笔者所撰写的一系列PSV相关文章中，始终是围绕这三个主题：核心玩家，网络社交和新奇功能。这次发布会对笔者个人而言倒算是一个惊喜，因为官方公开的把这三个概念作为PSV的战略重心，直接证明了笔者之前所言绝非凭空想象。那么这次还是一样的三段式文章结构。不过相比之前较为广泛的综述，因为现在已经是发售前的最后宣传展示，有很多具体性而且特别针对日本本土的内容，所以这一篇将会更多的针对日本的特殊情况。关于欧美的情况会和日本有一些不同，要留待欧美发售前最后宣传的时候再来总结了。

告别猎人，你准备好了吗？


■3DS已经完全准备好了

到了今时今日，所有因为《怪物猎人》而喜爱PSP的玩家不得不面对一个事实：怪物猎人已经彻底被3DS挖走了。当然你可以争辩说那是《MH》而不是《MHP》，当然毫无疑问PSP上还会有《MHP3》的资料片，当然PSV上甚至也会有"《MHP》系列"的高清版本，但这些无法改变"暂时"《怪物猎人》将以3DS为主力平台这一显而易见的事实。

但是从根本来说，PSP和《怪物猎人》是互相成就彼此的一对组合。PSP对核心玩家的吸引力和《怪物猎人》作为核心玩家取向的高素质，两者相辅相成，才会确立这款新兴国民游戏和这一台在日本国内范围笑到最后的上世代掌机。离开PSV并不意味着《怪物猎人》会衰落，反之也亦然。因为PSV对3DS的优势仍然等同于当年PSP对NDS的优势，客观上PSV仍然是一台更适合核心玩家的主机，核心玩家所追求的主机性能和网络环境都是PSV的绝对优势环节。

所以关于这个话题就此在打住为好，话说得太早太满毫无必要，破镜未必没有重圆的时候，就算旧爱真的反目成仇也有结交新欢的大量机会。



■制作水准通常都很粗糙的Remaster制HD化游戏

先把首发26个首发游戏中可以算作核心向的做一下整理。

游戏标题	制作厂商	类型
苍翼默示录 连续变换 扩张版	Arc System Works	FTG
终极漫画英雄对卡普空3	Capcom	FTG
真·三国无双 NEXT	Koei Tecmo Games	ACT
F1 2011	Codemaster	RAC
地狱军团	Square Enix	ACT
默示之王	Square Enix	A·RPG
忍道 2 散华	Spike	ACT
VR网球4	SEGA	SPG
未知海域 黄金深渊	SCE	A·AVC
真·恐怖惊魂夜　第11个来访者	Chunsoft	AVG
梦幻俱乐部ZERO 携带版	D3 Publisher	AVG
魔界战记 3 回归	日本一Software	S·RPG
山脊赛车	NBGI	RAC
地牢猎手 同盟	Ubisoft	RPG

首发中刚好有超过一半的14款核心向游戏，涵盖了所有核心向的游戏类型。虽然真正值得一提的可能只有《未知海域》（这个游戏在日本也只是非主流），但不管怎么说这算是一个好的开始。相比之前PSP纯核心向主机的形象，PSV并没有牺牲核心玩家的利益，同时大大扩充了其他类型的游戏和应用，显而易见是达到了自己的战略目标——不得不抱怨的是，这个让人振奋的信息在发布会当场并没有很好地传递出来。

然后呢？然后就是拼凑了七十四个标题，凑了个整百自壮声势。要兑现其中非核心向游戏是很容易的事情，现在移动设备的非核心向游戏大多跨平台开发，微付费、广种薄收，要对应PSV并没有任何困难。但核心向真正比较有眉目的几乎清一色的都是HD化。所以这次绕不开的一个话题就是HD化冷饭。

以客观的立场而论，HD化冷饭必然只能归于业界毒瘤的性质，玩家理应集体抵制这样的敷衍。PS3和PSV的Remaster方案更是毒瘤中的毒瘤，因为提供了便利的PS2/PSP到PS3/PSV几乎是一键转换式的开发套件，所以现在游戏厂商正在近乎于疯狂地将老游戏往新主机平台上搬运，完全不考虑实际效果的好坏和玩家是否能真的从中得到新的利益。Remaster的泛滥也实际上导致了劣币驱逐良币现象，以往那些真正用心或者至少是付出过努力的“重新制作”形式的HD化也将逐渐绝迹。（《无瑕传说》那样原生平台非PS2/PSP的反而“因祸得福”，被迫进行了重制而非Remaster化）——普通玩家既然无法分别此冷饭和彼冷饭有何区别，只能对其一视同仁，而这最终必然导致有意真·重制的厂商心灰退出。

《FFⅩ》十周年纪念作的公布是这场败笔不断发布会中的最高潮。发布会的当时这几乎是惟一一个尚可算振奋人心的好消息，唯美动听的主题旋律刻意播放了较长的时间，一瞬间恍如隔世，好像《FFⅫ》~《FFⅩⅣ》的连续失败并未发生，《FF》还是那个正午的骄阳。但发布会之后此作属Remaster的消息一出玩家全体愤怒了，感觉自己就像是白痴般被愚弄和欺骗了感情。这种情绪上一百八十度的剧变也是Remaster不得人心的一个最有代表性的缩影。

而从实际游戏表现来看，Remaster游戏上PS3真的有种打肿脸充胖子的味道，画面之差虽然不至于说不忍卒睹，但也毫无疑问已经游走于玩家忍耐力的极限。怀旧玩家在仅仅头一批Remaster

制品之后已经乘兴而去败兴而归，而冲着奖杯数量/游戏价格比去的奖杯饭在得知一些Remaster甚至连奖杯都不肯好好提供之后更是没有任何好话可讲。游戏厂商吃相确实太难看，Remaster在最初的惊艳和让人期待之后搞到这种过街老鼠人人喊打的地步也属自然。

但以上这些批判只能对应PS3平台，对于PSV就完全是另一个故事了。这个道理简单到我都不想多费笔墨来赘述的地步。首先，对于掌机玩家来说，一个不变的基本追求就是在掌机上玩前代家用主机的游戏。虽然PSV没有实现对PS2的直接对应，但通过Remaster化实际上是能享受到更高品质的PS2游戏。既然GBA光凭模拟SFC就能得到怀旧玩家的交口称赞，那提供了超越原版PS2游戏体验的PSV显然应该得到更高的评价。

其次，竞争对手3DS的低性能导致了这样一个尴尬的事实：即使游戏厂商在3DS上竭尽全力，也完全无法匹敌PSV上一键转换的Remaster游戏。非常简单的对比就是3DS版的《食蛇者》和《MGS》HD版，一些良心玩家激烈抨击《MGS》HD合集低水准骗钱的同时，却沮丧地发现3DS的《食蛇者》表现更糟，甚至连发售日都更晚。Capcom也出于同样的顾虑推迟了PSV版《MHP3》高清或加强版的公布。只要Capcom还想要在PSP上推出《MHP3》资料片，那么PSV版本的《MHP》HD就必然是一个连带条件，但如果Capcom选择在TGS上公布在表现力上占据明显优势的PSV版本《MHP 》HD，3DS的《MH3G》又能卖给谁去呢?

因为这些独一无二的有利条件，PSV上的Remaster就不再应该被视作是单纯的毒瘤，相反是对核心游戏阵容的一个极好的补充。日本游戏市场的特殊性在于对掌机作为核心游戏平台的接受度极高，以及对怀旧游戏的接受度极高，在这样的特殊背景下PSV初期以HD化冷饭作为核心游戏的主力阵容也算是可取的策略。而因为日本厂商无力跨入真正的HD时代又不得不进行技术上的更新换代，PSV对他们而言也将是一个很好的半级台阶。总而言之，核心游戏方面PSV虽然遭受了一记重拳，但确实没有什么特别可以担心的。还是这句话，这方面形势比（初期）根本无人问津的PSP要好很多。



比送走猎人

因为本文既不是移动通讯学术专著也不是旅日生活省钱小贴士，所以就直接下结论了：日本PSV的3G资费套餐很糟糕。

既然PSV的一大重点是网络社交，既然PSV专门出了3G版本并且作为重点推广，既然PSV拥有5寸屏幕和较通用的开发环境，那么显然PSV就不是一台纯粹的游戏主机，而是以强大的游戏功能联动社交网络的多功能网络便携终端。在这个先决条件下，3G资费套餐就是压倒一切最重要的一个环节。

这里只说日本的情况。日本移动运营商大多都是把手机3G和其他设备3G泾渭分明的对待，也就是不允许手机通过Wi-Fi发射自己的网络信号给笔记本电脑/平板电脑/PSP这些设备使用的。当然用户也可以通过额外付费解锁手机3G信号共享，但这笔额外的费用直接等值于手机3G包月费用，非常昂贵。或者就是比如将iPhone越狱就可以共享3G信号，但这显然是违法行为。因此首先我们可以得出这样的结论：在日本，想要像在中国一样以“3G智能手机+Wi-Fi版PSV”的组合拳解决PSV上网问题，是很困难的——运营商大多不允许。其实就算运营商允许（比如eMobile就允许甚至鼓励共享手机的3G信号），手机的耗电量和PSV的耗电量也是一个大问题。

那么直接使用各类免费或者收费的Wi-Fi呢?虽然日本确实有“我为人人人人为我”式的免费Wi-Fi共享计划，各种商店也提供大量的免费Wi-Fi，包括市中心商务区也有非常廉价的Wi-Fi包月方案（只要几百日元）。但依靠Wi-Fi做常态性网络连接显然不太靠谱。

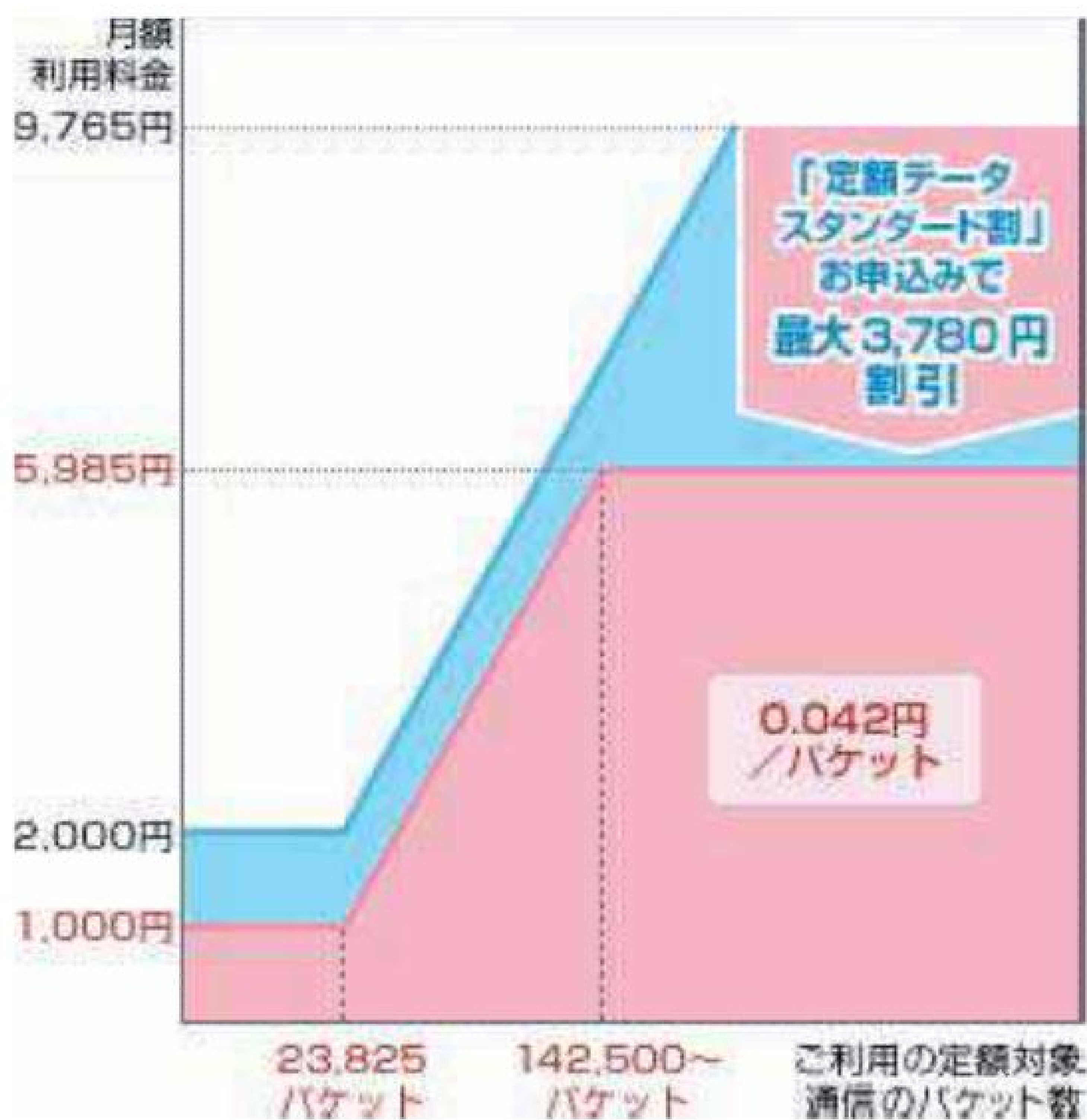
日本人比较常用的移动网络解决方案就是专门购买口袋型3G路由器，接收3G信号然后以Wi-Fi发送。（其实原理和手机共享完全一样。）这种方案的好处是可以同时解决在家里和路上的上网问题，而且也可以满足各种随身设备的网络需求。但这始终不是主流，因为日本手机网络极端强大，很多时候手机甚至能得到比电脑更好的使用体验，既然手机直接可以自己解决问题，就完全没必要节外生枝。

所以PSV的网络社交之路要走稳走好，就必须有一个很合理的专用3G服务，但尴尬之处在于PSV又不能宣称自己是真正的平板（尽管它实质上是有精简形态平板的一面），也就不能像iPad那样直接套用手机的3G资费套餐，毕竟PSV的功能要单调很多。Docomo是日本移动网络的霸主，它的网络条件是最好的这一点毫无疑问，但索尼和Docomo的谈判显然没有能够取得必须要取得的成

更糟的是迎来了Docomo？

功。（或许正是因为Docomo太过强势，如果找一家弱势的运营商结果可能会完全不同。）Docomo所给的方案只满足了PSV一半的网络需求：便宜，但不够常时；游戏够用，但网络社交却不够用。

值得赞扬的是每月980日元这个数字确实不会造成太大的经济负担，而二十小时的游戏时间也完全足够。没有无脑式沿用手机3G的包月/流量收费（日本3G包月费用之高、流量单价之贵，会让中国移动和联通在对比之下拥有一种圣人的形象）是索尼的重大胜利，但这真的还远远不够。那么什么才是理想的状况呢？Softbank和eMobile提供3880日元一个月的不限流量高速3G，bMobile提供的980日元一个月不限流量低速FOMA网络，这样两档套餐才是比较理想的状况。



▲Docomo的3G套餐资费，日本所谓1パケット等于1/8KB，所以实际就是1KB要0.33日元，1MB要330日元，6000日元封顶（封顶之后可以随意使用）。这个套餐同样可供PSV选择。

对PSV而言，网络之所以重要，并不仅仅在于网络合作和对战大大丰富了传统游戏的玩法，也在于新时代的游戏平台都是基于网络社交工具——无论这些游戏本质上究竟是单机型的简单趣味还是网络型的社交对抗，都越来越趋向于挂靠在Facebook，Mixi或者Gree这样的统一平台。和任天堂完全拒绝这类新生事物的态度完全相反的是，索尼和PSV选择投靠（而非对抗）的趋向非常明显，这当然是明智之举，但同时也就意味着网络重要性达到了空前的程度。

这样一个糟糕的3G资费套餐，也大大冲淡了这次TGS上披露的PSV网络功能上众多让人振奋的全新亮点。写到这里笔者多少有点灰心丧气，就只能以平和（而不是所应有的欣喜）的文字来介绍一番了。

首先是PSV通过网络远程玩PS3游戏，很简单地将它想象成一个无距离限制的WiiU就可以了。这是一个极为震惊的新功能，它是如此出色和重要，却居然在发布会上被一笔带过，再次印证这次发布会有多差。

其次是PSV通过网络直接看电视。在日本手机看电视完全不新鲜，但ワンセグ这个体系放送的电视信号质量很差，而地デジ的高清电视信号接收则需要一个很大的天线。同时，日本也没有一家网络服务商直接通过网络来传送电视信号。PSV和PS3联动播放电视实际上就是让你的PS3成为一个网络服务器，传送出自己录制或者正在播放中的电视信号。不得不说这也是一个天才的创意，绕开了现有的体系，也充分利用到了自己的优势。

然后是PSV+Nico，虽然限于游戏软件版权的问题，不可能让玩家直接直播自己的游戏画面到Nico上，但这次提出的一个有趣玩法是允许玩家用前摄像头直播自己（玩游戏时或者不玩游戏时也行）的形象到Nico。Nicolive上每天都有不计其数的人在各种场合直播自己的形象。游戏时的直播可以直接放出你对游戏的感想，虽然光有感想无游戏画面是很诡异，但这确实也是目前NICO最流行的玩法之一。

至于Facebook，Twitter等社交网络就更不用多说了，应有尽有。

现在看起来PSV的网络开发形势不是小好也不是中好，而是一片大好，官方的重视和新功能的给力是显而易见的。但在这种艳阳高照的形势下，3G资费套餐却是一片大到几乎遮天蔽日的阴云。不过笔者前文分析的网络使用途径多少也有点过于悲观，实际上还是有很多办法可以使用到高速无线网络，最重要的始终是网络内容的开发，有了好的功能，自然人们就会想办法找到使用它的办法。

独特的自拆招牌式发布会有了，独特的游戏体验呢？

再次回到首发游戏列表。

游戏标题	制作厂商	类型
N.O.E.L.S. 计划（暂名）	Arc System Works	音乐播放器，可互动操作
网页三国志 触摸战斗（暂名）	AQ	免费网页游戏触屏版
触摸软件	SCE	迷你游戏合集，重力感应，触摸，AR
与大家一起	SCE	社交网络游戏
勇者的记录（暂名）	SCE	生活应用（PSV桌面挂件）
怪物雷达	SCE	AR怪物狩猎养成
@ f i e l d	Sonic Powered	假象空间高尔夫（手机小游戏性质）
Niconico	Dwango	Niconico

去掉核心向和类型化游戏，就是这几个。最值得关注的当然是SCE自家出品的这四个样本游戏，重力感应、触摸、AR、网络社交、桌面挂架的集体演示。同样值得注意的是在发售的同时已经有了免费网页游戏的移植版（网页三国志）和手机游戏开发商（Sonic Powered）参与，这是一个很好的信号。而传统游戏厂商进军新形态移动/社交/微付费游戏的趋势也非常明显，比如Square Enix和Koei Tecmo Games都在这个领域持续发力。PSV天生对这个领域的容纳度就很高，这将是它保持竞争力和活力的一个很大筹码。



▲风格怪异的怪物雷达。利用AR（扩增实境）捕捉怪物。

无论任天堂再怎么强调游戏价值，微付费游戏如病毒般迅速扩散已经是不可避免的趋势。在这种情况下挺身对抗这种趋势简直就像螳臂挡车般愚不可及。当然并不是说掌机照抄一份就能挽回颓势，但至少先做到人有我也有，然后再利用自己的软硬件优势吸引玩家，才有机会在新时代生存下来。

这次TGS索尼基调演讲中透露的另一个重要信息是PlayStation Suite开发套件终于将在11月开始BETA测试。索爱在转投Android之后推出了几款口碑很好的机型，索尼的Android平板特别是TABLET P也很有特色，在这个时刻索尼集团内部的利益是一致的。PlayStation Suite是从“人有我有”到“人无我有”过程中的关键一环，但PSV究竟能不能享受到这个优势现在仍然难以断言，留待该计划全面铺开之后继续探讨吧。



▲当下屏用作虚拟按键时，TABLET P就成为了一台标准的掌机。利益方越多，PS Suite成功的机会也就越大。

同样在基调演讲SMART AR技术被正式公布将全面武装PSV。这应该是一个没有意外的意外惊喜。SMART AR的详细解说和应用前景请参见161辑笔者的《谁将是你最亲密的枕边人》一文，这里就不再重复了。

关于PSV各种功能特性，这次发布会给出的解说实在太少，展示也显得非常仓促。笔者对这一点其实是最为不满的，毕竟核心游戏总会有，网络也总有办法解决，所以我个人最关心的始终是低端（CASUAL）游戏的推进和同步、以及AR等技术的应用，但无论是发布会、基调演讲还是现场试玩都没有给出足够的信息，只有等到十月份全日本巡回展示的时候再看有没有机会接触到相关的新情报了。

不怕失望，怕的是没有希望

最后根据现有的“失望”信息来探讨下PSV可以怎么来改善。

1 更好的3G资费方案，或者提供付费解SIM锁功能。——很难实现，所以笔者强烈推荐买港版无锁3G版。

2 实现远程游玩PS3，实现PS3和PSV同标题游戏跨平台合作对战。——基调演讲中给出的两个重要承诺。

3 保证浏览器的兼容性以实现WEB应用，保证Facebook等社交平台的兼容性，保证PS Suite的推广。——要享用PSV的硬件优势，兼容性是重中之重。

4 SMART AR，NEAR等一系列新元素的广泛运用——基础搭好了，但还要游戏厂商给力才行。

5 动作游戏专用操作套件，改善操作性。——这个根据IGN报道应该是已经在开发了。

而对于后续型号的改进，其实也有一个大概的期许。

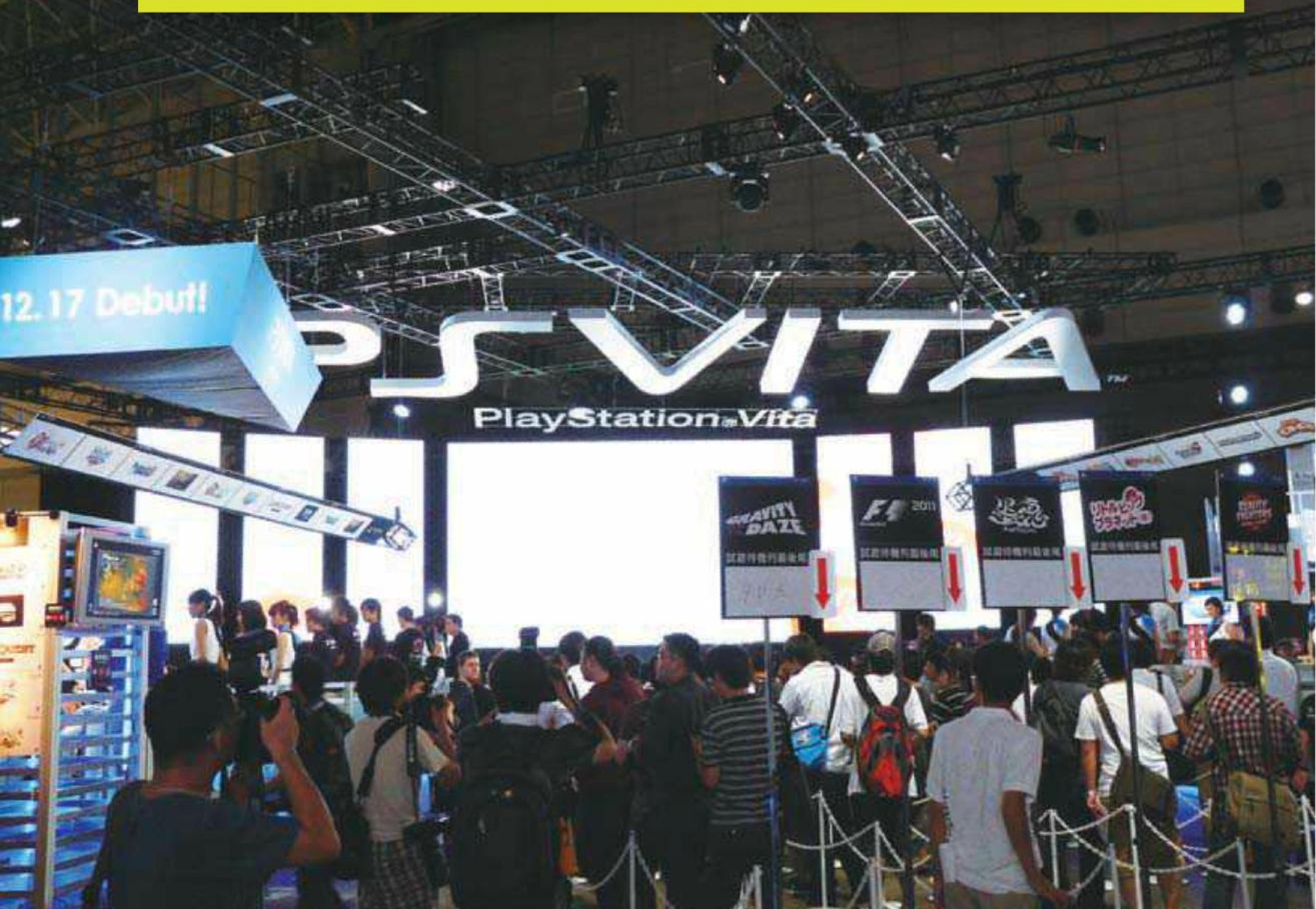
1 CPU和GPU工艺改进，使得续航时间不变的前提下机身体积缩小或者体积不变的前提下续航时间增加。——这个几乎确定会到来。

2 小型化的滑盖方案，PSV go。PSP go的失败并不在于其设计，而是整体模式不配合。

3 内置大容量存储。——现在外置储存卡的高昂价格完全是补贴成本的行为。（不过要特别提醒的是，玩实体游戏卡带是不需要记录卡的，卡带本身有可擦写部分用于记录和DLC的空间。）

4 强化感光元件和摄像头，背部摄像头实现3D拍摄。——现在采用最低档摄像头显然也是成本限制。

5 通过新标准的主动式3D眼镜实现3D，或者索性新款直接上裸眼3D屏幕。——实现难度高，但符合索尼集团整体的3D战略，并非完全无机会。



文 乌冬 美编 咕噜

任天堂3DS发布会2011

一年一度的游戏界盛事TGS在东京幕张国际会展中心召开，同样今年任天堂也不参加，因为任天堂有着自己专属的舞台——任天堂秋季发布会，不过因为今年的主角是3DS，所以名字也改成了任天堂3DS发布会。去年的发布会是在TGS后举行的，今年不知道是否考虑到要牵制这次TGS的主角PSV，选在了TGS前举行，并一口气公布了多个重量级游戏，让人有3DS自发售以来首次发力的感觉。



虽说是3DS发布会，实际上打头阵的却是Wii的《塞尔达传说 天空之剑》，在播放了一段游戏的宣传影像后，本作的制作人宫本茂拿着林克的圣剑和海拉尔盾登场，宫本茂还打趣说：“虽然在E3上经常做这般打扮，不过在日本这样出场还真是有点不好意思”，引起了台下一阵笑声。在对游戏进行介绍前，宫本茂宣布了“《塞尔达》系列”诞生25周年的纪念企划，除了召开塞尔达交响音乐会外，GBA上的《塞尔达传说 四只剑》也会作为DSi ware软件免费提供下载。



在《天空之剑》的介绍结束后，接着登台的是任天堂社长岩田聪，不过在进入正题前，依然是Wii接下来要发售的软件阵容的介绍，岩田聪还表示，虽然进入2011年以来Wii的软件发售间隔有所拉长，让玩家出现了担心的情况，但下半年到年末在Wii上会发售超过去年数量的软件，并且还有像《大家的节奏天国》这种让各层面玩家能长时间游戏的作品，今年的年末商战将会十分热闹。



接下来岩田聪终于把话题转入这次发布会的重头——3DS，首先岩田聪通过一份数据调查说明本世代以来任天堂主机用户中的男女比例情况，其中Wii和NDS几乎都是男女对半开，但到了3DS后，男女各半的情况有所改变，男性玩家数量渐渐超过女性玩家，所以为了回应女性玩家的诉求，3DS的新颜色“朦胧粉”（售价15000日元）将于10

月20日发售，并且在接下来要发售的游戏中也会继续照顾到女性玩家，以表达为了平衡3DS玩家性别比例的决心。岩田聪还宣布，在11月3DS将会有一次更新，内容包括追加利用3DS摄像头拍3D动画的机能，收集拼图之旅、邂逅传说和邂逅Mii广场等内置软件的强化，任天堂e商店的改善等，详细的内容会在今后发表。

第一方3DS软件阵容

主机之后紧接就是软件部分的介绍，此次发布会中任天堂一共放出了13款第一方作品的情报，其中任天堂当家明星马里奥相关的就有6款，另外还有《朋友聚会》和《火焰之纹章》等招牌大作。

超级马里奥3D大陆

スーパーマリオ 3Dランド

◆Nintendo◆ACT◆预定2011年11月3日

作为任天堂的镇社之宝，“《马里奥》系列”的最新作《超级马里奥3D大陆》即将于11月与玩家见面，发布会中本作也作为第一方3DS游戏的重头被最先拿出来介绍。游戏的玩法和《超级马里奥64》类似，玩家操作马里奥在宽阔的3D空间中进行冒险，使用丰富的动作克服各种障碍和敌人，另外还可以通过道具变为其他形态强化自身。



据介绍，此次制作组在关卡构成和视角控制上都下了一番工夫，保证让系列初心者与老手都能玩得尽兴，担心加入了3D立体视效果会失去系列原有风格的玩家可尽管放心。在介绍的最后岩田聪还传达了宫本茂的话，表示本作突破了3D《马里奥》多年来的瓶颈，玩家能感受到一款全新的3D《马里奥》作品。



马里奥赛车7

マリオカート7

◆Nintendo◆RAC◆预定2011年12月1日

接着介绍的是12月1日发售的《马里奥赛车7》，和系列作品最大的不同是这次的赛道从地上扩大到了空中和海里，玩家可驾车飞驰的地方不再局限限于地面，并且玩家还能拼装自己的赛车，可自定义的部分包括了车身、轮胎以及滑翔翼。另外值得一提的是本作的画面达到了每秒60帧，即使开启了3D立体视功能也能很好地保证画面的流畅度。

而关于本作最大乐趣的对战部分，这次无论是无线通信还是Wi-Fi都支持最多8人的对战，同时还追加了自动追踪朋友列表中的好友功能，当有好友在线上游戏时，利用此功能可直接加入好友的游戏。





马里奥网球（暂名）

マリオテニス（暂名）

◆Nintendo◆SPG◆预定2012年内

在两款预定于2011年发售的《马里奥》作品之后，是2012年准备发售的《马里奥》作品四连发，第一款是《马里奥网球》。3DS版《马里奥网球》在传统操作的基础上，根据3DS的机能加入了使用陀螺仪的直感操作，并且传统操作和直感操作之间能实现无缝切换，游戏中只要把3DS垂直拿就能马上进入直感操作模式。直感操作时游戏会变为背后视角，这时无需使用十字键和滑杆来控制角色，只要移动3DS就能自在地选择击球角度，相当方便和直观。



路易的鬼屋2

ルイージマンション2

◆Nintendo◆A・AVG◆预定2012年内

《路易的鬼屋》时隔11年的第二作，游戏的玩法和前作一样，玩家操作胆小的路易使用怀中灯和吸尘器在各种各样的公寓舞台进行冒险，击退潜伏在公寓里的鬼怪。



试玩版的内容和今年E3展上的一致，玩家可以游玩其中一个正式版中的关卡，并且还能使用这次新增的动作“闪光灯”。闪光灯的作用是让隐藏在房间里的鬼怪受惊并现形，接着就能使用吸尘器将它们全部“吸收”了。吸尘器除了用来吸收鬼怪外，还能吹出风来，利用这点能吹开类似地毯之类的东西从而发现隐藏的金币和通路，这种动作要素和AVG的探索要素相结合的玩法正是本作最有趣的地方。

纸片马里奥（暂名）

ペーパーマリオ（暂名）

◆Nintendo◆A・RPG◆预定2012年内

在之前开发者大会上公布的《纸片马里奥3D》也继续有新影像放出。在游戏中玩家需控制像纸片一样的马里奥打倒敌人或借助同伴的力量解谜来不断前进，并且这次还追加了作为游戏关键词的“贴纸”系统，能让马里奥使用各种强力的技能。在公布的影像中可以看到许多新的关卡与谜题，看来本作的开发也在有条不紊地进行中。岩田聡表示，《纸片马里奥》中的纸片世界和3D立体视的相性非常好，纸片的背景和人物很容易表现出3D的层次感，并且还能根据3D立体视设计出以前所没有的谜题，是一种游戏性的扩张。



马里奥和索尼克 伦敦奥运会

マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック

◆Nintendo◆SPG◆预定2012年春

最后一款《马里奥》相关作品是《马里奥和索尼克 伦敦奥运会》，继今年年底的Wii版之后，3DS版也将于明年春季发售。游戏最大的特点就是任天堂和世嘉的代表角色们将齐聚一堂同场竞技，一起挑战超过50种的奥林匹克运动项目。从影像中可以确认到的运动项目包括了摔跤、竞走和赛跑。作为NDS版的延续，游戏依然是以直感操作为主，除此之外，这次还加入了3D立体视以及陀螺仪的应用，游戏性满载。通过无线通信功能，游戏支持最多四人的对战和协力游戏。



动物之森（暂名）

どうぶつの森（暂名）

◆Nintendo◆ETC◆预定2012年内

《马里奥》作品连发后是任天堂另一款百万级作品《动物之森》的介绍，《动物之森》诞生于N64，由于游戏的玩法和掌机相性非常好，登陆NDS后即得到了飞跃的成长，一举成为任天堂的又一重量级软件，而系列的最新作也会在明年于同是掌机平台的3DS上登场，相信届时又会缔造新的销量传说。

这次在游戏中玩家扮演的是村长，不但可以装饰自己的家，连村子也能按自己的想法去装饰，创造出具有个性的村子。本作和NDS版的前作一样，对应无线通信和Wi-Fi，玩家能方便地与其他玩家交流，并且3DS还对应邂逅通信，邂逅过的人的家会作为展示房出现在游戏中给玩家参考。



朋友聚会（暂名）

トモダチコレクション（暂名）

◆Nintendo◆ETC◆发售日未定

《朋友聚会》是NDS创造的另一个传说，由于近年社交游戏在日本很火爆，所以依靠NDS的普及率，游戏最后获得了300万的销量。游戏的玩法和前作一样，玩家以自己的分身Mii在虚拟的世界生活，和其他Mii相遇并交流，并且据介绍本作将更强调自由的感觉，究竟“自由”指的是什么实在令人期待。



3DS版的介绍前是一段游戏影像，影像的主角是日本搞笑艺人岩尾望和椿鬼奴的Mii，影像中的设定是两人早已在前作就已有情人终成眷属，而这次则是故事的延续，两人成为夫妇后搬到了新居生活，并且还生了孩子，这些要素都是前作所不具有的。

快乐足球（暂名）

カルチョビット（暂名）

◆Nintendo◆SLG◆预定2012年内

在一口气介绍了多款轻度游戏后，最后的几款是专门为核心向玩家准备的作品，第一款是从GBA时代过来的《快乐足球》。本作是一款足球育成游戏，游戏中玩家要化身为足球教练，以世界第一为目标不断培育自己的队伍。游戏由负责过《达比赛马》的园部博之监督历时多年开发，内容可说十分饱满，既有以市镇为据点的代表权争夺战，也有对应网络的非同期对战，足以让足球育成爱好者们好好研究一番。



卡片召唤师

カルドセプト

◆Nintendo◆TAB◆预定2012年内

在卡片游戏中很有名气的“《卡片召唤师》系列”也即将登陆3DS平台，这次负责游戏开发的依然是大宫Soft，发行则改为了任天堂。《卡片召唤师》最大的卖点就在于将卡片游戏和大富翁类游戏相结合，玩家要用卡片召唤出怪物来与对手互相抢占领地，非常有战略性。3DS版的本作加入了网络机能以及让初心者也能轻松上手的要素，无论是亲切度还是游戏深度上都能得到很好的保证。



女孩风格（暂名）

ガールズモード（暂名）

◆Nintendo◆ETC◆预定2012年内

在女性玩家中具有很高人气的《女孩风格》的新作也即将在3DS登场了。本作是一款测试玩家时尚触觉的游戏，玩家可在1万件的道具中选出自己喜欢的，并对游戏中的角色进行流行搭配，从而磨练自己时尚品位。



由于平台的提升，本作的画面表现力也比NDS时要高出很多，各种道具的还原度更高。除此之外，这次还追加了新的道具种类包包以及男性的时尚要素，以及可对自己的房间进行装饰、改变发型、通信机能等许多前作所没有的要素，能最大程度满足女性玩家们对时尚的追求。最后岩田聪还表示，今后3DS上会陆续推出以女性玩家为对象的软件，以兑现展会开始时的承诺。



心灵相机 附体笔记本

心灵カメラ 凭いてる手帐

◆Nintendo◆AVG◆发售日未定

本作是由“《零》系列”的制作小组和任天堂联手开发的一款新感觉恐怖游戏，从公布的游戏影像中可以发现本作和“《零》系列”的风格很相近，并且关键道具也是可以拍摄出灵异物体的“射影机”，不过本作最特别的地方就是3DS就是射影机本身，结合AR卡片可把恐怖感带到现实中去。游戏预定搭载3个模式，目前公布的只有“AR故事 零 紫的日记”，其他内容请留意《掌机王SP》的后续报道。





火焰之纹章（暂名）

ファイアーエムブレム（暂名）

◆Nintendo◆S・RPG◆预定2012年春

作为第一方作品压轴登场的是很久没推出过完全新作的《火焰之纹章》，算是本次发布会里一个不小的惊喜。3DS版的《火焰之纹章》以动荡的时代为背景，故事围绕伊利斯国的王子和其同伴展开。系统上，首次采用了双人战斗系统，可以和同伴一起并肩战斗，攻击方面，当遇到强力的敌人时就和同伴采用连携攻击退敌，防守方面，较弱的角色也可以在同伴的掩护下存活，使游戏的战略性再次加深。另外本作还对应3DS的通信机能，支持最多2人的同时游戏。





第三方3DS软件阵容

第一方软件介绍结束后岩田聪马上就转入了第三方软件的介绍，这次发布会的第三方软件阵容也不遑多让，除了明确了《生化危机 启示录》和《潜龙谍影 食蛇者 3D》等大作的发售时间外，还公布了不少诸如《真·三国无双 VS》和《初音未来 未来计划》等新作品。

真·三国无双 VS

真·三国无双 VS

◆Koei Tecmo Games◆ACT◆预定2012年内

3DS版的《战国无双 编年史》受到了"《无双》系列"玩家的普遍好评，现在以三国为题材的"《真·三国无双》系列"最新作也即将登陆3DS平台了。游戏对应3DS的立体视机能，玩家可在更具魄力的画面下享受一骑当千的快感。并且这次标题最后的"VS"也是游戏的卖点所在，代表的是游戏将加入玩家对抗要素，支持最多4名玩家的同场较量。



SD高达G世纪 3D

SDガンダム Gジェネレ-ション 3D

◆NBGI◆SLG◆预定2011年12月22日

集结了从初代到最新作《高达》作品中的机体和王牌机师的《SD高达G世纪》最新作即将登陆3DS平台，本作与之前作品最大不同就是根据3DS的机能加入了3D立体影像，玩家可以体验到更具魄力的战场，另外预定在今年秋天开播的"《高达》系列"最新作《机动战士高达AGE》也会参战。发布会上除了发售日外，其余的信息并不多，从影像中的战斗画面来看也和《SD高达G世纪 世界》相同，不知道正式版会不会专门为3D立体视加入特别的演出。



初音未来 未来计划（暂名）

Project mirai（暂名）

◆SEGA◆MUG◆预定2012年3月

以初音未来为题材的音乐游戏"《女歌手计划》系列"在PSP和街机上都获得了很高的人气，如今初音终于来到3DS上了。虽然本作依然是按键式音乐游戏，不过和"《女歌手计划》系列"最大的区别就在于游戏中初音的形象采用的粘土手办的风格，2.5头身的造型舞动起来非常可爱。另外音乐游戏部分也和PSP版的设计有出入，本作的谱面是固定在一个像时钟一样的圆盘上的，游戏时圆盘的时针会顺时针行走，当到达有按键标志的地方时只要按下对应的按键即可。



皇牌空战3D 纵横火网

ACECOMBAT 3D CROSS RUMBLE

◆Konami◆ACT◆预定2011年冬

《皇牌空战》首次登陆任天堂的硬件平台，立体视下玩家可体验到以往没有的空中激斗。游戏的系统承袭自系列之前的作品，3DS的操作也非常舒适，同时本作还搭载了"动作操纵"系统，有了这个谁都可以成为王牌机师。动作操纵需要通过追赶敌机累积满画面右下方的槽后才可以使用，其中"攻击操纵"能自动绕到敌机背后，而"回避操纵"则能回避敌人的攻击，两个都是自动进行的，对于初心者来说非常方便。



女生RPG 灰姑娘生活

ガールズRPG シンデレライフ

◆Level-5◆RPG◆预定2012年内



原是手机游戏的本作经过重制后登陆3DS平台。本作中玩家要化身为夜店女郎，为了成为传说中的幸福之蝶而不断努力。主人公要做的就是每天接待不同的客人，看上去很简单，但事实上本作的故事还牵扯到了关乎世界安危的大事件，意外地有深度。游戏的另一大卖点是各种各样的合作企划，主人公接待的对象不仅限于游戏中的角色，也有来自ACG界的各种名人，如《鲁邦三世》中的鲁邦三世、《赌博默示录开司》里的开司和《范马刃牙》里的范马勇次郎等。



生化危机 启示录

バイオハザード リベレーションズ

◆Capcom◆AVG◆预定2012年初

去年任天堂发布会上有介绍的《生化危机 启示录》今年也继续登场，除了公布将会在明年年初发售外，岩田聪还表示，本作的画面将达到3DS的最高水准，再通过3D立体视增加临场感，保证能让玩家体验到恐怖AVG的原点。



发布会上的试玩版和E3上的一致，玩家需操作吉尔从废旧的轮船内脱出。不过值得一提的是这次的日版首次采用了日文语音，当然，对于听惯英语的系列老玩家也不用担心，游戏同样也支持英语，可以在设定界面中自由选择。



勇气原点 飞翔妖精

Bravely Default Flying Fairy

◆Square Enix◆RPG◆预定2012年内

《勇气原点 飞翔妖精》是由制作过无数经典RPG的Square Enix专门为3DS量身打造的一款原创角色扮演游戏，游戏的主旨是追求最正统和王道的RPG，让玩家能充分体验到“成长与冒险的故事”这个RPG的原点。从公布的影像从来看本作的风格有点像《光之四战士》，片头的白衣女子是这次游戏的关键人物，也是玩家队伍里的其中一位成员，看来故事将会以她为中心展开。

本作还会用到3DS的AR机能，通过专用的AR标志能实现游戏和现实相结合的游戏影像。顺带一提，能体验本作AR影像的软件已经在任天堂e商店上免费提供下载，而专用AR标志则预定在9月22日公开。





铁拳3D 完美版

TEKKEN 3D PRIME EDITION

◆NBGI◆FTG◆预定2011年冬

高人气3D格斗游戏《铁拳》终于登陆3DS，游戏在保持了高水准画面的同时，还加入3D立体视让对战更具魄力。发布会的试玩版中可以使用9名角色，包括三岛一八、莉莉、风间飞鸟、阿丽萨、凌晓雨、克里斯蒂、妮娜、保罗和豹王，值得一提的是，在试玩版最后登场的对手是三岛平八。操作方面和PSP版的《铁拳》一样，滑杆和十字键为移动，功能键对应拳脚的攻击，系列的玩家基本不会遇到问题，另外3DS版的下屏还有快捷键，可以将连技设定在下屏的虚拟按键上，对战中只要点击下屏的虚拟按键就能发动，不过试玩版中的快捷键都是预设好的，不能改动，到了正式版玩家可以自定义自己喜欢的连技。





其他软件

除了上面介绍的软件外，还有部分第三方软件在发布会上都只是以Logo图加简介的方式进行说明，这里也简单介绍一下，感兴趣的玩家可以留意本辑TGS的详细试玩报告。



▲《新·深爱》，预定2011年12月8日发售。加入了3DS的专属机能后游戏得到大幅强化，三位女主角的魅力将得到最大程度呈现。



▲《交响旋律 最终幻想》，预定2011年冬发售。以“《FF》系列”中的经典乐曲为题材的音乐游戏，除此之外也包含了RPG要素。



▲《潜龙谍影 食蛇者 3D》，预定2011年冬发售。《潜龙谍影 食蛇者》的重制版，对应3D立体视后于3DS登场。



▲《史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团》，预定2011年11月2日发售。这是“《DQ》系列”的25周年纪念作品，主人公史莱姆为了夺回被抢走的秘宝扬帆出海，展开了世界范围的冒险。

在第三方软件介绍的最后是《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》的影像，当与会者们还奇怪这个第一方游戏为什么会在第三方游戏的介绍部分出现时，岩田聪发表了本作将延期到明年的消息，作为补偿本作的原创动画将免费提供下载。



最后的重磅炸弹
——“《怪物猎人》系列”两连发



在发表会的终盘，会场的大荧幕上播放了刚公布不久的《怪物猎人3 G》的首段PV，接着本作的制作人辻本良三也在岩田聪的邀请下登台对游戏的概要进行说明。据介绍，本作将在《怪物猎人3 G》的基础上追加G级多人任务、单人的上位任务、新故事、坦吉亚港（类似集会所的设施）以及新怪物等要素。岩田聪在看了本作的影像后赞不绝口，发表了“为了能让游戏能发挥3DS的全部性能，任天堂也将尽最大的努力（协助）”的感想，而辻本也以“开发小组每天都在倾注全力制作，本作的3D影像将值得玩家期待”为回应。同时发布会上也公布了本作的具体发售日以及售价，发售日为2011年12月10日，售价为5800日元（含税），辻本同时还表示《MH3G》是目前掌机上惟一能进行水中狩猎的《MH》作品，而且12种武器和新怪物等新要素满载，让玩家敬请期待。



当辻本介绍完《MH3G》准备退场时，还为与会者们送上了一段惊喜影像。画面中可以看到被轰龙紧追的猎人，猎人通过高低差的地形以及攀爬石柱来躲过轰龙的火球，不过在逃过轰龙的追击后，等待他的却是来势汹汹的雄火龙，在接下来的对峙中，猎人在悬崖上不断回避雄火龙的攻击，并且还跳上了雄火龙的背部进行攻击，当火龙抛下猎人准备反击时，《怪物猎人4》的标题映入了大家的眼帘。再次登场的岩田聪表示，《怪物猎人》正式续作正在3DS上锐意制作中，Capcom对待3DS的力度由此可见一斑。最后岩田聪还说“虽然NDS拓展了许多新的玩家，但相信不是所有的玩家的都能感到满足，现在3DS将努力完成这个目标，即使难度很高，但从2011年末到2012年这段时间我们为3DS玩家们准备了前所未有的丰富游戏阵容，从现在开始我们将为了让3DS真正成NDS的后继机而做不懈努力”，正式为本次发布会划上了圆满的句号。



SCEJ媒体发布会现场报道

东京游戏展开幕的前一天，SCEJ准备了一场展前发布会，向广大媒体发表玩家们期待已久的PSV主机具体发售详情以及相关信息。在这天，酷洛洛与阿鲁就代表《掌机王SP》与其它亚洲以及海外媒体一起，前往位于六本木东京中城的会议室，实时观看现场直播，由于发表会现场均为日本媒体，因此SCE也对我们这些海外媒体给予特别照顾，每个语种的媒体群均配属1名SCE员工为我们作现场翻译。



■在东京中城，我们还看见Konami的总部。

一年来的回顾

首先登台的是身任SCEJ总裁的河野弘，河野先生跟媒体打过招呼之后，便请出了SCEE的社长安德鲁·豪斯发表对PS家族的感言。正式进入议题，河野先生首先向媒体报告目前PlayStation平台的商业运营状况。截止2011年6月底，PS3在全球累计销量已经达到5180万台，从去年TGS至今的一年间，硬件占有率为49%、软件占有率为46%；而PSP累计销量达到7140万台，从去年TGS至今的一年间，硬件占有率为43%、软件占有率为49%。2011年上半年，销量排名前50的游戏中，有16款是PlayStation平台的作品。




▲PSP新颜色“红黑”的正背面实体图。

之后河野先生现场公布了PSP新颜色“红黑”，并宣布于2011年11月17日限量发售，售价为17800日元（约1490元人民币），主机套装将同捆2GB的Memory Stick Pro Duo Mark2记忆棒、收纳包与擦布。河野希望PSP能作为入门机型，以进一步扩大PlayStation玩家的群体。“不过这一年并不都是一帆风顺的”，之后河野就今年4月PSN用户信息泄露事件向玩家致歉，同时对PSN重新恢复之后玩家相比之前更为活跃的状况，向一直支持PSN的玩家感谢。

12月17日



之后便进入这次发表会的主题，河野先生称："我们了解到如今用户对游戏接触方式出现了显著的变化，游戏市场正朝着智能手机延伸，用户可以通过社区网络等方式免费去体验游戏。如今享受游戏的方式正变得多样化，在休闲游戏及其用户层逐渐扩张的另一面，游戏制作人的理念与技术也不断驱使着游戏不断进化。我们了解到，目前游戏业界正朝着最先端以及悠闲游戏两方面不断扩张，这对于我们来说是一个良好的发展机会。而PSV，正是可以满足所有的用户其游戏多样性的平台。"

接着河野先生便向现场媒体首次公开PSV日版的具体发售时间，随着河野的发言，背后大屏幕的PSV也同步显示出我们期待已久的发售日——**12月17日**。售价方面依然沿用了之前公布的价格：3G/Wi-Fi版为29800日元（约2500元人民币），Wi-Fi版为24980日元（约2090元人民币）。河野称会尽可能地准备更多主机，让更多用户可以在首发当日购买到PSV，玩家可以在10月15日之后在日本各店铺进行的预约。此外河野还在现场公布了16种PSV的周边产品。

PSV电池续航一览

官方提供数据仅供参考，续航测试时游戏不使用网络，屏幕亮度为出厂设定、不使用蓝牙和耳机，根据实际使用情况续航时间会有所差异。使用AC电源适配器进行充电时，空电量到充满约需2小时40分。

游戏	约3～5小时
播放视频	约5小时
音乐播放（待机状态）	约9小时

PSV Wi-Fi版与3G版的外观对比

WiFi和3G版的外观设计基本保持一致，区别在于3G版的左侧设有3G模块，而Wi-Fi则没有。

PSV正面



侧面



Wi-Fi版　3G版

背面



Wi-Fi版

3G版

PSV周边一览

记忆卡

用于保存游戏存档数据、下载游戏与追加内容、动画音乐以及图片等多媒体数据的PSV专用记忆卡。共分为四种容量规格。



容量	4GB	8GB	16GB	32GB
型号	PCH-Z041 J	PCH-Z081 J	PCH-Z161 J	PCH-Z321 J
发售日	12月17日			
建议售价	2200日元	3200日元	5500日元	9500日元

AC电源适配器

PSV专用电源适配器，支持100～240V额定电流输入。



型号	PCH-ZAC1 J
发售日	12月17日
建议售价	1800日元

USB数据线

用于和PS3以及PC进行数据传输的PSV专用数据线，此外还可以与AC电源适配器连接，为PSV进行供电。



型号	PCHJ-15001
发售日	12月17日
建议售价	1300日元

座充支架

通过与AC电源适配器以及USB数据线连接后，可以为PSV进行充电以及数据传输，在观赏影像时还可以通过LINE OUT端子连接外部音源。



型号	PCH-ZCL1 J
发售日	12月17日
建议售价	2800日元

入耳式耳塞套装

专门针对PSV进行调音的耳机套装，采用10mm单元，能够为用户提供优质的听觉享受，此外还可以用于Skype等通话应用。套装附带两种大小的替换耳帽。



型号	PCH-ZHS1 J
发售日	12月17日
建议售价	2800日元

屏幕保护膜

PSV专用的屏幕保护膜，有效防止指纹，保持PSV最佳的视觉效果。



型号	PCH-ZPF1 J
发售日	12月17日
建议售价	800日元

卡片收纳盒

提供8个PSV卡片收纳位和2个记忆卡收纳位的卡片收纳盒。



型号	PCHJ-15002
发售日	12月17日
建议售价	600日元

保护盒

可以让PSV在使用该周边的同时，正常使用背后触摸板等各操作的专用保护盒。还能可以当作支架使用，飞机、列车等户外情况下也能方便地观赏PSV中的影音。



型号	PCHJ-15003
发售日	12月17日
建议售价	1800日元

收纳包

PSV的专用软包，采用伸缩与延展性良好的材料制作，能够贴身保护你的PSV。



型号	PCHJ-15004
发售日	12月17日
建议售价	1500日元

旅行包（付吊绳和屏幕擦布）

除PSV外，该旅行包还能收纳PSV游戏卡、记忆卡、耳机、AC电源适配器等物件的大号收纳包。附送专用的手绳以及屏幕擦布。



型号	PCHJ-15005
发售日	12月17日
建议售价	2300日元

便携包（黑色）

可以收纳PSV主机以及游戏卡、耳机等周边配件，采用双拉链设计，方便携带。



型号	PCHJ-15006
发售日	12月17日
建议售价	1800日元

移动电源

内含锂电池，可以为PSV提供长时间续航的移动电源。



型号	PCH-ZPC1 J
发售日	预定2012年春
建议售价	未定

移动电源

PSV在汽车中充电时使用的电源适配器。



型号	PCH-ZCA1 J
发售日	预定2012年春
建议售价	未定

NTT Docomo营运日本PSV 3G通信业务

随后开始进入下一个环节，就是有关PSV 3G版在日本国内的运营方式以及资费情况。这时河野请出了NTT Docomo的副社长辻村清行，为大家解答这方面的疑问。辻村先生称："PSV与3G通信的结合将产生出新的价值，让本人感受到极大的可能性，而NTT Docomo为了让购入PSV的用户可以简单迅速地体验3G通信，设立了新的收费项目——数据通信专用预付业务。"





■NTT Docomo副社长辻村清行。

该业务分为"预付数据通信 20小时"和"预付数据通信 100小时"两种。20小时的业务资费是980日元（约82元人民币），接收速度为128Kbps/s、发信速度为64Kbps/s；100小时的业务资费是4980日元（约416元人民币），在180日内可以享受103小时的3G通信服务，网络速度与前者相同，而其中的3小时为营运商额外附送的"FOMA高速3G通讯"时间，接收速度可以达到14Mbps/s，发信速度达到5.7Mbps/s。同时SCEJ还宣布推出50万台含"预付数据通信100小时"套餐的3G+Wi-Fi版PSV，其中已经包含4980日元的通信资费，以及2100日元的通信签约费用。当然以上这些3G业务都是与日本以外玩家无缘的事情，但相信今后其余海外版PSV推出时，SCE也会与当地的运营商展开类似的合作。



■目前的资费来看，会不会有点过高呢？



之后河野在现场亲身展示了PSV的3G通信方法，经过一轮简单的设定后，3G网络就开始搜索，搜索约10秒之后，PSV就进入了PSN的设定画面。河野称希望做到让用户购入主机的时候，能够简单地进行网络设定。

PSV内置功能现场展示





在结束3G通信部分的演讲后，走上舞台的是SCE开发支援部科长的秋山贤成，秋山先生为媒体展示PSV实机的各种功能，包括音乐播放、照片、视频播放等，现场秋山先生还将自己的照片做成游戏内的拼图，向媒体展示PSV内置的小游戏。之后大屏幕列出了PSV内置的众多功能，这时河野先生再次上台。强调PSV能够共享PS3上的好友和奖杯情报，并支持各大网络交流平台，如Facebook、Twitter、Skype等，更对PSV的定位作出总结——究极娱乐终端。



■SCE开发支援部科长的秋山贤成。

明星作品齐护航

秋山贤成走向舞台后，河野弘继续发布会，这时屏幕出现各厂商知名制作人的头像，包括前"《死或生》系列"制作人板垣伴信、Konami《深爱》制作人内田明理、《潜龙谍影》之父小岛秀夫等，向媒体展示在背后支持着PSV平台的强大阵容。

随后Capcom"《街头霸王》系列"制作人小野义德登台亮相，并带来了《街头霸王对铁拳》的最新宣传影像，在宣传影像中我们还可以看到索尼的吉祥物级游戏角色"多罗"和"库罗"作为客串角色加入了战场，不过如果这算是重量级消息，也确实撑不了台面，因此小野还带来了另一款作品——《终极漫画英雄对卡普空3》，并且现场宣布本作将于次日的TGS上提供试玩。



▲哎哟！多罗萌死了。



▲对于一款首发作品宣布得这么突然，在直播室的小编也觉得有些意外。

小野义德下台之后，河野又请出了另一位著名制作人，他就是Square Enix的桥本真司。刚上场的桥本先生就向媒体宣布两款在PSV上推出的新作。首先是原PSP上《核石之王》的续作《默示之王》，游戏类型依然为A・RPG，支持最多4人联机，并分为PSV和PSP双版本发售。另一款PSV作品《地狱军团》，是一款让玩家率领100只哥布林，夺取魔界霸权的动作游戏。两款作品均预定PSV首发当日推出。



而接下来桥本先生带来的作品令全场大为震惊，这就是Square当年在PS2平台上一度震惊业界的作品《最终幻想Ⅹ》，这款经典之作将于PS3和PSV平台上以高清重制的方式重现在玩家面前。不过在现场我们只看见一个LOGO，也没有看见SE用近年的“播片”战术忽悠媒体，桥本先生说道“因为本作才刚开始进行开发，日后会重新向各位进行报告的”。

小岛秀夫登台了！这次他又会带给我们什么呢？在今年1月的“PlayStation Meeting 2011”中，小岛秀夫就提及到家庭主机与掌机数据互连的概念，即玩家在家用PS3等主机进行游戏后，出外时可以带上PSP等掌机继续之前的游戏。而这次小岛先生将以三步进程来实现；第一部就是11月发售的PS3游戏《潜龙谍影 和平行者 高清版》将可以与PSP版共用存档。而第二部，就是预定于11月发售的PS3游戏《潜龙谍影 高清版》，目前正在制作PSV版，而PSV版更无需数据线连接，玩家在网络上即可完成存档上传，与PS3实现进度共享。之后还宣布PS3和PSV平台将推出《终极地带 高清版》，本作将以PS2平台上的系列两作进行高清重制，预定发售时间为2012年。



■今后PSV玩家们也可以体验到PS3上的高清《潜龙谍影》了。



“直至之前为止，几款作品都是将旧平台的作品进行高清重制的，我们的初衷是希望制作出PS3版和PSV版同时发售的新作品。”随后小岛背后的屏幕亮出他们开发的游戏引擎“FOX ENGINE”。小岛称目前小岛工作室正在紧张开发该引擎，完成之后玩家将可以在PS3和PSV上体现相同品质、并同时发售的游戏。虽然目前尚未公布详情，但他们目前正使用该引擎开发完全新作，小岛向媒体说道：“到适当时候，我会向大家公布游戏的具体内容和画面的，相信届时可以让那个大家感受到数据互连的乐趣，因此请大家给我们点时间，敬请期待吧”。



■在FOX ENGINE的有效开发之下，今后在PS3和PSV上我们或许可以同时玩到更多小岛工作室的作品。

而最后一位上台制作人是SCE Japan Stdio自家的山本正美，山本先生主要向媒体介绍《大众高尔夫6》的在线对战模式、全国大会模式、以及多人对战模式。另外还介绍了一些PSV运用网络机能的一些作品，其中《勇者的记录》是《勇者别嚣张》的一款衍生作品，玩家通过完成一些日常的生活任务，可以获得如《勇者别嚣张》游戏中出现的养分，并借此培育魔物。玩家更可以通过网络进入其他玩家的迷宫以完成任务，来诞生其它的魔物。

至于《与大家一起》是一款以《到哪里都在一起》为背景制作的游戏，借助网络功能玩家可以在游戏中与其他玩家进行交流，玩家更可以在其中浏览推特等微博消息。从以上两款游戏的介绍中，我们可以看到SCE的游戏开发方向，也开始逐渐向更注重玩家交流的社区游戏靠拢。



在线视频业务的跨平台合作



在最后登场的是日本最大交互视频网站“Niconico动画”的营运商Niwango，总裁杉本诚司宣布NICO动画将提供PSV专用的现场视频播放服务。杉本称PSV的游戏以及硬件方面与他们有着高度的亲和性，希望今后以此为发展重点，与PSV一同前进。



26款软件首发护航 74款紧随其后

在发表会的结尾，河野先生再次登上台上，向广大媒体列出了PSV的首发阵容，PSV发售时将有26款游戏同时发售，此外还有76款游戏正在开发，加起来目前PSV已有的游戏作品数量已经达到过百款。河野称TGS当日，PSV的试玩台超80台以上、作品数目达到31款，而对于次日无法前往参加TGS的日本玩家，河野还宣布将于东京、大阪、名古屋、札幌、福冈举行全国试玩会，详情将会日后发表。右表是当前宣布的26款与PSV同时发售的作品。

PSV首发阵容一览

游戏名称	厂商	类型	媒介
苍翼默示录 连续变换扩张版	Arc System Works	FTG	卡片/下载
Noels计划	Arc System Works	MUG	下载
三国志 触摸战斗	AQ Interactive	SLG	下载
FISH ON（暂名）	角川Games	SPG	卡片/下载
终极漫画英雄对卡普空3	Capcom	FTG	卡片/下载
真・三国无双 NEXT	Koei Tecmo games	ACT	卡片/下载
F1 2011	Codemasters	RAC	卡片/下载
地狱军团	Square Enix	ACT	卡片/下载
默示之王	Square Enix	A・RPG	卡片/下载
忍道2 散华	Spike	ACT	卡片/下载
VR网球4	SEGA	SPG	卡片/下载
未知海域 黄金深渊	SCE	A・ACG	卡片/下载
小古怪	SCE	ECT	下载
与大家一起	SCE	ECT	下载
大众高尔夫6	SCE	SPG	卡片/下载
勇者的记录	SCE	ECT	下载
怪物雷达	Sony Marketing	ECT	卡片/下载
@field	Sonic Powered	ACT	卡片/下载
真・恐怖惊魂夜：第十一个来访者	Chunsoft	AVG	卡片/下载
梦幻俱乐部ZERO 携带版	D3 Publisher	SLG	卡片/下载
Niconico动画	Dwango	视频服务	卡片/下载
魔界战记3R	日本一Software	S・RPG	卡片/下载
块魂 拉伸	NBGI	ACT	卡片/下载
山脊赛车（暂名）	NBGI	RAC	未定
地牢猎手 同盟（暂名）	Ubisoft	RPG	卡片/下载
迈克尔杰克逊 生涯	Ubisoft	MUG	卡片/下载



■最后主办方与上台嘉宾来了一张大合照。

面向亚洲用户的发言——SCE亚洲CEO安田哲彦基调演讲

在SCEJ媒体发布会结束之后，我们这些在直播室的亚洲媒体还有另外一个环节，就是等待SCE亚洲总裁安田哲彦的上台演讲，毕竟亚洲版本会否推出、何时推出，以及SCE今后在亚洲地区的PSV战略蓝图才是最为贴近我们这边玩家的话题。现在我们来看看安田哲彦和我们这些亚洲媒体说了些什么。



安田先生登上演讲台，并简单地向媒体介绍自己之后，便开始这次的演讲。安田先生第一个话题便直接谈起亚洲地区较为敏感，也是最为显著的问题——盗版。安田先生说："当初亚洲玩家为了可以体验游戏，会想方设法地从海外购入这些主机，而软件方面则采用复制的方式，即便是部分亚洲的媒体，也会经常直接盗用别人的报道，而缺乏自身的创作。因此软件盗版问题，从亚洲业务一开始就是首要的解决任务。当年推出PS3时，也是因为这个原因而采用当时防盗版机制最好的蓝光作为媒介。因此，虽然亚洲地区主机的增长速度相比其他地区会较为缓慢，但相对于当初的无人问津，现在亚洲的正版软件销量已经随着主机的销量逐渐地增长，因此我们从中也看到玩家对游戏软件的正版意识也在逐渐地改变。"

结束关于盗版的话题后，安田先生便针对本次发表会的主角——PSV谈起今后的发展策略："虽然我很想一开始便向各位亚洲媒体公布PSV在亚洲地区的具体发售日期和价格，但由于亚洲各国的相关法律法规和产业背景都各不相同，因此我们的亚洲部门员工，也需要将这些困难一步一步地去解决。而这次发布会中我们也公布了有关3G型号的消息，因此在亚洲版发售前，寻找当地通信公司展开合作也是我们的首要工作，以香港为例，目前已经有几家通信公司对我们的业务产生兴趣，也在进一步洽谈中，如无意外的话，下个月（10月）我可能会在香港再召开一个发布会，届时希望可以向大家透漏亚洲版的具体发售日期和价格。由于香港是我们亚洲地区的一个重要市场，因此希望大家可以给我一点时间，去争取港版发售不会落后日版太多，而价格方面也尽量与日版持平。"



至于软件方面，安田先生也给出了较为明确的答复："我们也希望亚洲地区的玩家可以更好地了解这些作品，因此我们也会尽量将这些游戏进行中文化。希望可以在销售（港版）的时候可以有3～5款中文化游戏可以同步发售。相信下个月发布会公布具体消息之后，各位届时也可以对港版进行预约了。同时作为10周年的纪念，我希望在今年的香港亚洲游戏展（12月23日），我们可以做一些特别的事情。"

在安田先生的演讲完毕后，亚洲各地媒体便开始对安田先生就PSV方面作出提问。被问到关于今后PSV的价格以及如何与智能手机游戏竞争时，安田先生回答说：“由于我们SCE还是以家用游戏为主，所以并不会花太多心思在智能手机游戏的竞争方面，至于这部分业务，也会有索尼爱立信那一边进行负责与其竞争”。另外针对具体价格方面，安田先生也做了一个比喻：“好比我们在吉野家吃饭，去年来到东京的各位媒体相信也会觉得这里的吉野家升价了吧，由于日本的汇率存在一定波动，因此在价格方面，我们还需要一定时间去最终确定”。而对于中文版与原版的发售时间差距的问题，安田先生也承诺，今后将会尽可能地将这段时间差去缩短。当有记者问道PSV的硬件问题时，安田先生笑着回答说：“你看我都这岁数了，关于硬件方面你们就不要问我了。（笑）”。



►在演讲期间，安田先生大力赞扬SCE香港地区总裁项明生先生，在宣传与市场扩展上作出的努力与成果。

而当小编提问关于PSV与NICO动画这类合作、在其它地区能否与当地网络视频服务商实现同类的服务时，安田先生称虽然有这个可能性，不过要两家公司展开合作，也必须遵从一些国际上的商业合作规则，如果这点能够达到共识，那么还是可以去展开类似的业务的。这时安田先生也针对中国市场作出了自己的看法：“我看到了目前越来越多的中国企业走向了国际，我也相信今后这些企业会越来越多，所以我也很期待今后能够有机会能和中国的这些企业进行合作。至于我们的游戏业务，其实并不能依靠硬件方面，更多的是以游戏软件为主，所以我希望以后在中国开始业务的话，也可以在软件内容这方面上做得更好，否则就像我当年在香港拓展业务时一样，硬件可以卖得非常好，但游戏软件却一张都卖不动了，如今我们在香港的硬软件对比是1:5，也就是每卖出一台主机，今后就会卖出5款游戏，这是一个让人感到非常高兴的结果，希望若有机会走进中国内地市场，也能朝着这个市场目标去发展”。

■媒体拍摄时间时，安田先生示意让我们这些来自中国内地的媒体多拍点照片。最后还主动跟我们交换了名片，就当是小编思维过于发散吧，在对话中小编多少感受到这位老人对中国内地市场的期望，以及当年PS2在中国内地市场遭遇失败的一点无奈……



怪物猎人3 G		
モンスターハンター3（トライ）G		
Capcom	ACT	预定2011年12月10日
日版	1～4人	5800日元
对应3DS扩张滑杆		

文 乌冬 美编 咕噜



正当各位猎人还在期待今年能看到《MHP3G》的时候，想不到Capcom竟然抛出了《MH3G》，而且登陆的机种还是3DS，毫无疑问这对同是以便携为卖点的“《MHP》系列”会造成不小的冲击，看来以后要推出《MHP3G》的话就得另外找噱头了。

制作人访谈



猎人们所期待的《怪物猎人3G》在3DS上究竟会有怎样的变化呢？

——由藤刚先生所负责的《MH3》终于要推出“G”了，与《MH3》相比，本作的制作理念有什么变化呢？

藤刚要（以下简称“藤刚”）： 和《MH3》相比的话，理念上《MH3G》更能让人意识到这是一款掌机作品。同时本作也是系列中所谓的“G”级存在，在游戏制作时小组的成员们都是抱着“将能做的都做出来”这种想法在工作，所以本作能让人感觉到是集系列之大成的一款作品。

辻本良三（以下简称“辻本”）： 我们主要想在掌机上重现《MH3》的世界观，并加入3DS才能实现的要素稍微做一下改变，同时强化原有的游戏内容，令玩家能感受到G的份量，这就是本作的制作理念。

——登陆3DS的话，游戏画面应该会对应3D吧？

辻本： 是的，虽然《怪物猎人》的影像不是通过即时演算的方式呈现，而是预录的影像，不过这次这部分影像将会着实以3D的形式来制作。相信只要玩家看过片头动画之后，就会知道这次的影像多么有看点了。

藤刚： 如今有不少娱乐项目都加入了3D表现，所以我们也产生了“想要去做能意识到3D表现的游戏作品”的想法，正因为如此，我们希望让玩家能通过3D立体影像来体验《MH3G》的魅力。

——通过3D，会不会加入一些让狩猎发生很大改变的设计呢？

藤刚： 基本来说，尽管所有的游戏内容都对应3D表现，但我们并不会全部依赖3D来设计游戏，原则上即使不通过3D玩家也能充分享受到狩猎的乐趣，玩家可以按照自己的喜好来进行游戏。

辻本： 3D表现顶多只能是游戏的调剂，也就是说可增加狩猎的临场感和看影像时带来的立体感……

藤刚： 就是这样。要说3D制作的重点的话，那就是新的港口区域是以特别注重3D表现的方式制作的，为了能让玩家更容易感受到立体效果，我



碎龙

《MH3G》的标志性怪物

无翼的两足步行兽龙种

身上附着着绿色爆炸性菌体的兽龙种，除了会用唾液所含有的成份令菌体活性化实施爆炸攻击外，还擅长使用发达的前脚进行打击攻击。当菌体附着在地面上时会慢慢从绿色变成红色，红色就意味着要爆炸了。

们做了不少特别的设计，像是物体与物体的重叠，只要在村子里稍微走动一下，就能切身感受到3D的效果。除此之外，在其他需要重新制作的部分，我们也在不断尝试能否加入3D效果。多亏了这样做，让整个游戏制作过程变得非常有趣，不过也非常辛苦就是了……（苦笑）

《MH3G》的标志性怪物！

——这次的标志性怪物碎龙是怎样一种怪物呢？

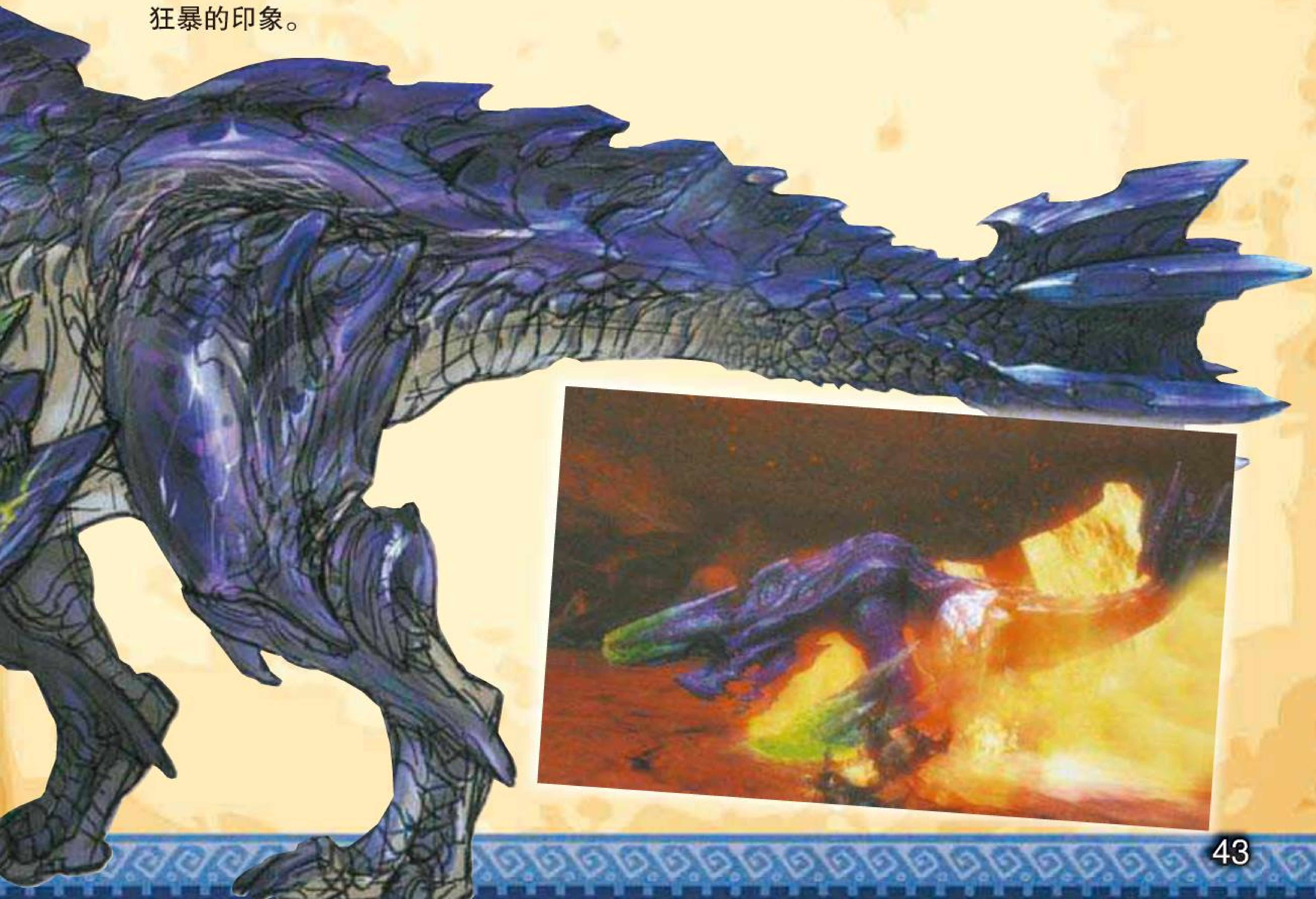
藤刚：这次用《MH3》新增的兽龙种做了标志性怪物，兽龙种一直以来给人的印象都是使用强有力的后脚横冲直撞的感觉，很少使用前脚，所以这次我们加入了很多前脚上的卖点，如把前脚设计得很大，并且还会用前脚进行攻击，至于头部则也会使用头槌类的招式。虽然看上去是直来直往攻击的怪物，但我们还想为它添加一种特性，于是便有了绿色的部分。这是寄生在碎龙身体表面的粘性菌体，会以碎龙的体液为媒介活性化，当碎龙用有菌体的部分进行攻击时，菌体就会沾到地面或猎人身上，接下来随着时间经过菌体就越发活性化，当到达顶点时就会爆炸。碎龙本身的行动虽然很简单，但当菌体沾到处都是时，玩家就不得不注意走位了，否则会被隔三差五爆炸的菌体逼得走投无路。但是，随着菌体的使用，碎龙身上的菌体也会慢慢减少，甚至会无法沾到对象上，这时玩家又得面对另一种状况，总之是一只让人眼花缭乱的怪物。

——实际狩猎时会有怎样的感想呢？

藤刚：我试过用长枪去打，可是相当吃力呢（笑）。虽然能够防御，不过很多时候都是被脚边的菌体的爆炸所波及，需要进行贴身作战，并且行动不是很灵活的武器可能会陷入苦战哦。

辻本：与其说是凶暴，我感觉用狂暴来形容会更恰当一点，还有，它经常会做一种令人觉得很“过分”的事哦（笑）。

藤刚：这个嘛，大部分怪物其实刚开始时都会令人觉得很“过分”（笑）。碎龙给人的第一感觉就是全身漆黑，和看上去很强的外表非常相衬，但是这样给人留下的印象还不够，于是我们再加入了绿色的粘性菌体，这样就非常有存在感了，也许这样就给人留下了凶暴甚至是狂暴的印象。



《MH3G》的要点一举送上！

——《MH3》的水中狩猎相当有特色呢。

辻本：在《MH3G》中也依然会有水战，玩家在TGS2011的试玩中就能体验在水里狩猎水龙的感觉。

藤刚：水龙是既能在陆地又能在水中狩猎的怪物，水中时说不定会改变玩家对其一直以来的印象（笑）。可能会出现“在陆地上时一直打得很顺手，可当洋洋得意地追到水中时就会发现完全被它牵着鼻子走”的情况，既让人感到怀念，又会有新鲜的感觉。

——在水中的操作有改变吗？

藤刚：基本上是和《MH3》一样的，因为硬件不同的关系稍微做了改动，总的来说还是按“能让玩家有和玩《MH3》时一样的感觉”的出发点来制作的。

——大家一起狩猎时的据点还是集会所吗？

藤刚：《MH3》中单人狩猎的据点是莫加村，这里是非常富有故事性的村庄，突然加入集会所的话村子的氛围会变得非常奇怪……因此我们准备了另一个能让大家一起





游戏的场所，也就是本作的港口区域，并且以前要换装备时必须回到自宅（下线），而这次直接在港口区域就能换装（不用下线），另外还有其他许多直接就能在港口做的事。

辻本：从《怪物猎人 携带版》一直玩过来的玩家把港口视作集会所会比较容易理解。至于线上的召集方式，类似一人开设了一个新港口，其他人就进入这个港口的感觉。当从村进入港口时，系统会列出有哪些玩家开设了港口，这样就一目了然了。

藤刚：港口里基本包含了猎人常用的基本设施，另外我们还准备了各种各样的新要素，敬请玩家期待。

——说起来，新角色卡洋巴（カヤンバ）是怎样一个角色呢？

藤刚：他作为茶茶的对手登场（笑），和茶茶一样也是奇面族，是和击退了大海龙后的莫加村的故事有关的角色。玩家可以和茶茶、卡洋巴一起进行任务，同样卡洋巴也能通过更换面具来获得各种各样的能力。

辻本：就像《MHP3》可以带两只艾鲁一样，《MH3G》也能带两名辅助角色进行战斗了。不过，玩过《MH3》的玩家应该知道，不管是茶茶还是卡洋巴，他们都和艾鲁不同，会在进行任务的时候和玩家交谈，也会自顾自地说些非常具有个性的话，玩家即使在单人游戏时也能体验到交流的感觉。顺带一提，茶茶在说话时句尾会带一个“茶”音，而卡洋巴的话……

藤刚：句尾会带上“恩巴”（笑）。还有，他们两个会在行动和说话上互相影响，这点很有意思，无论是哪个都相当可爱。另外如果有留意本作的故事的话，会发现他们俩的友情会逐渐加深。



——这次的武器有多少种呢？

藤刚：和《MHP3》一样有12种，并且在水中狩猎时各种武器也有专属动作。其中在《MH3》中改造要素很强的弩炮这次也和《MHP3》一样被简化成了重弩和轻弩两种，但是因为加入了新要素，请使用弩炮的玩家一定要冲到G级体验一下。

辻本：被你这么一讲，留待玩家在游戏中发现的G级惊喜不是“剧透”了吗（笑）？

3DS的操作方法

——游戏时会用到3DS的双屏吗？

藤刚：下屏显示能令狩猎更便利的触控面板，面板的种类相当多，玩家可以选择自己喜欢的来进行游戏。

辻本：面板里有一种名为“锁定镜头”的，只要与目标怪兽同在一个区域，并且在面板设为“开启”时重置镜头角度，镜头就会自动转向怪物所在的方向。

藤刚：这个设计是用来辅助玩家的，狩猎时可以让怪物一直保持在视野范围内。

辻本：当然，我们是以“通过滑杆和按键就能找回以往的狩猎感觉”这点来设计的。对了，《MH3》时通过经典手柄不是可以用左右两个摇杆来游戏吗？这次《MH3G》为了还原这种感觉还准备了秘密武器（笑）。



《MH3G》的秘密武器

扩张滑杆是由任天堂推出的3DS周边，装在3DS上后，玩家可以使用左右滑杆来进行游戏。辻本良三在使用过后也说“握感很好，而且重心会移到手的前方，操作非常轻松”。但看来能给《MH3G》带来更舒适的游玩感是不会错的。

扩张滑杆

安装前



安装后



背面





简单的安装，体验更舒适的狩猎！

被森林和海洋环绕的小村庄

“莫加村”

帮助村民的同时体验狩猎的乐趣



▲当猎人的名声不断提高时，就会从村民处接到各种委托。





游戏中的据点是被森林和海洋环抱的莫加村，玩家以这里为中心进行各种狩猎活动。村里有许多村民生活着，每一位都有着自己的个性，与他们相遇并且交流是辛苦的狩猎生活中的一股凉风。



■村内有杂货屋、加工屋和农场等对狩猎有帮助的设施，好好利用这些设施体验狩猎生活吧。



让猎人们互相往来的新区域



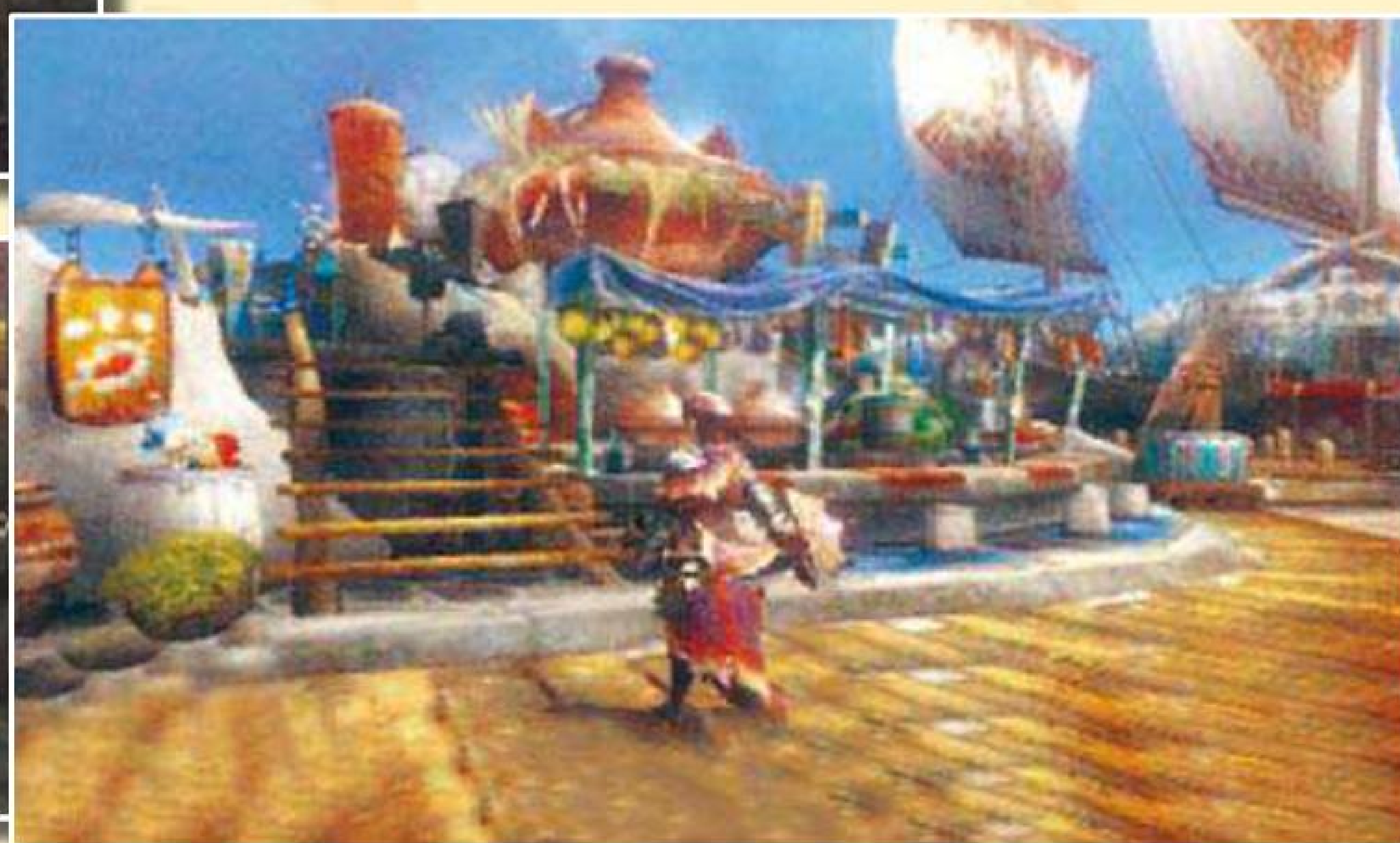
“坦吉亚港”

《MH3G》的新区域坦吉亚港是交易的中转点，被称为船员们的绿洲。各种猎人在此相遇并一起狩猎，是多人游戏时不可缺少的场所。



生气盎然的船员绿洲





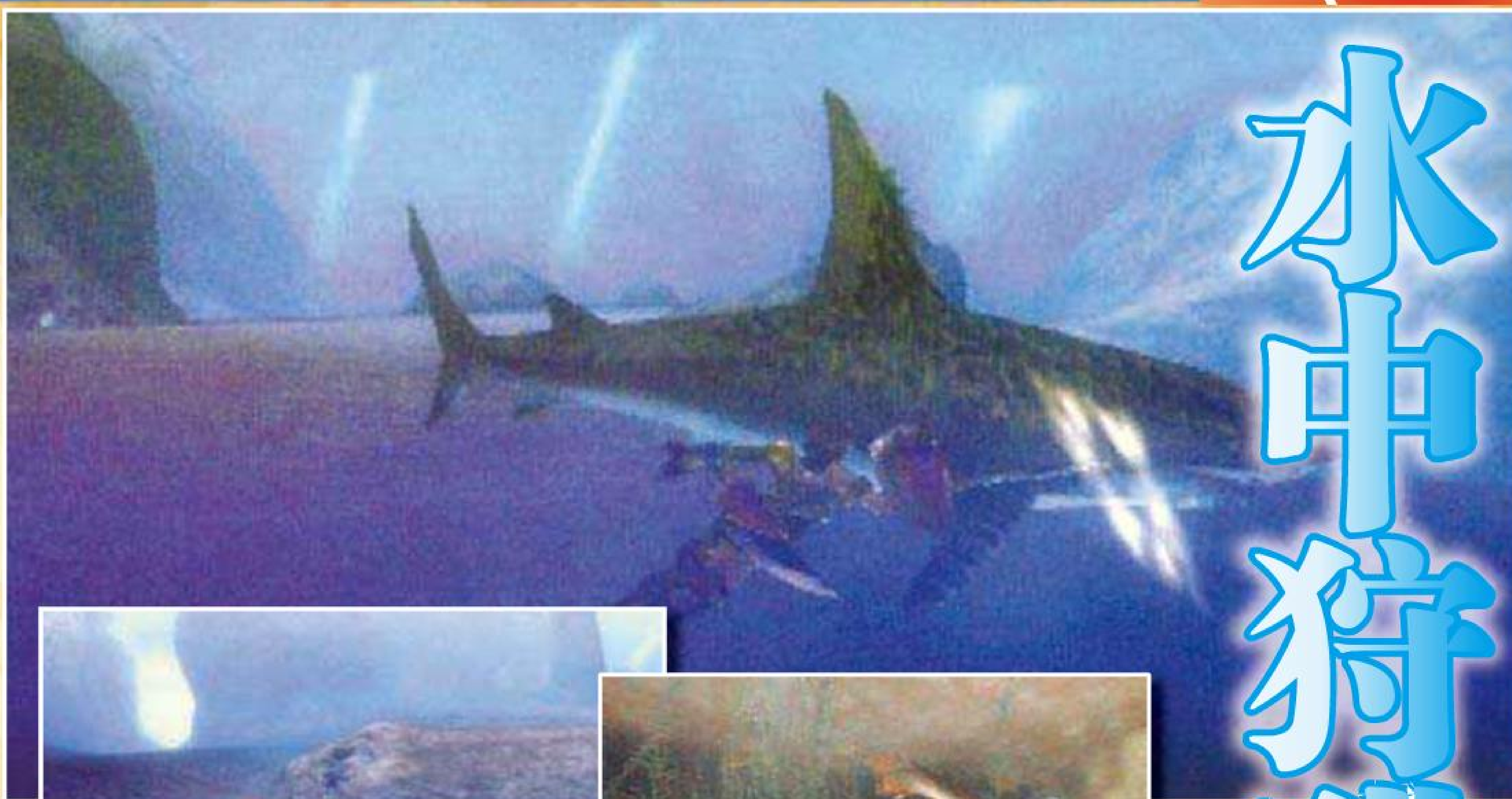
在任务柜台处接受各种困难的任务！





在任务柜台处可领取到各种各样的任务，3DS版的本作任务列表是在下屏显示，玩家可用触控操作选择。

水中狩猎







有各种各样的怪物来等着玩家挑战的场所

"狩猎场所"

游戏中为玩家准备了有着各种环境的狩猎场所，如起伏的大地、冻结的冰河以及灼热的熔岩，并且《MH3G》中玩家还能在水中狩猎。

孤岛



▲充满生机的小岛，广阔的海洋和深邃的山峦孕育着各种生命，是莫加村村民赖以生存的场所。

冻土



▲静止的白银世界，是几乎能让所有生命都冻结的极寒之地，这样残酷的环境永远没有到头的一天。

火山



▲生人莫入的炼狱地带，不断活动的火山和熔岩是这里的特征所在，同时还栖息着强大的怪物。

砂原



▲白天炎热，夜间寒冷，可以说是冰火两重天的大地。正是有这种极端的生态存在，才会有多种多样的怪物在这里展开激烈的生存竞争。

水没林



▲绿树和水的乐园，充满了生命力。整个区域被源源不断的水源和树木覆盖，使得许多生物在此共存。

溪流



▲距离莫加村十分遥远的山麓地带，山地的急流和环绕着烟霞的山河构成了美丽的自然景观。

拥有独立生态的怪物们

《怪物猎人》的世界中存在多种多样的怪物，虽然部分怪物有着令人害怕的强大力量，但狩猎它们就是本作的目的，同时也是猎人们的使命。

水龙

鱼龙种

以惊人的速度切开水流



主要在水中生息的水龙，在水中有着丰富和敏捷的动作，快速的突进和高压水流吐息是对猎人最大的威胁，不过在水中时害怕巨大的声音。



鸟龙种 彩鸟



▲拥有独特且色彩丰富的羽毛的鸟龙种，特征是能利用胸前的声囊模拟其他怪物的叫声。

鸟龙种 狗龙



▲同是鸟龙种的小型怪物，率领着小狗龙和雌狗龙群的首领。

鸟龙种 眠狗龙



▲率领着在寒冷地带生息的小眠狗龙的首领，头上巨大的冠是首领的标志。通过有催眠效果的液体令目标昏睡后来捕获猎物。

兽龙种 土砂龙



▲头部非常坚硬且发达的兽龙种，除了会利用像铁锤一般的巨大头部进行横冲直撞的攻击，还会甩出身上附着的泥巴来困住猎人。

海龙种 灯鱼龙



▲水没林栖息的海龙种，可以将体表和水底的颜色同化进行拟态，并用水草状的触须吸引猎物。另外触须上还有能发出强光让猎物晕眩的发光体，因此得名"灯鱼龙"。

海龙种 水兽



▲名为水兽的海龙种，如鬃毛一般的海绵状鳞能储存大量的水分，可防止上岸后体表变得干燥，因此相比其他海龙种能在陆上进行更长时间的活动。

飞龙种 毒怪龙



▲在冻土深处巨大洞窟中栖息的飞龙种，头部和尾部非常相似，还能附着在天花板和墙上，无论是外形还是行动都非常独特，另外体内还有剧毒。

飞龙种 冰牙龙



▲已经适应了冻土环境的白色飞龙种，遍布全身的锐利体棘能使其在冰上这个舞台发挥出惊人的运动能力。

飞舞于天际的双火龙

兽龙种 爆锤龙



▲火山栖息的重量级兽龙种，擅长使用坚固并且发达的下颚敲击地面来进行攻击，因此得名。另外还能将身体卷起来进行车轮状的攻击。

兽龙种 海龙



▲大海的支配者，吨级货船在其巨大的力量面前也会瞬间化为漂浮在海洋上的碎屑，就算是老手猎人面对它也会感到棘手。

飞龙种 樱火龙

因为拥有鲜艳的樱花色甲壳而得名的雌火龙亚种，和通常种相比更常使用尾巴进行攻击，在尾巴的毒令猎物弱化后再送上致命一击。

古龙种 峰山龙

因为拥有如山一般的巨大身躯而得名的古龙种，因为完全不在乎轻微的攻击，猎人得搭上击龙船，使用各种狩猎设备才能将其击退。



飞龙种
苍火龙

拥有蓝色甲壳的雄火龙亚种，和通常种相比机动力更高，经常从空中发动强力的急袭攻击，猎人一不小心就会被重创，是一个相当难缠的对手。



▲比通常种空中狩猎能力更高的亚种，将天空视为自家庭院一般的敏捷动作让猎人的双眼难以捕捉。

古龙种
大海龙



栖息在莫加村附近海域的古龙种，拥有不亚于峰山龙的巨大身躯，所以其力量也是巨大无比，从口中吐出的巨大海流能将一切化为乌有。

海龙种
炎戈龙



栖息在火山的海龙种，即使是在灼热的岩浆中也能行动自如，将猎人耍得团团转。身上包裹着的熔岩会遇冷凝固，从而成为能反弹一切攻击的铠甲。

猎人的12种武器

《MH3G》的武器一共有12种，每一种都有其独有的特征，并且攻击性能也相差甚远，不管是专攻一种武器还是根据状况使用复数的武器都十分有意思。

大剑



▲和猎人等身长的巨剑，攻击范围和攻击力都非常理想。

片手剑



■左手持剑右手持盾，猎人可以进行机动性高且多彩的立回。

大锤



▲巨大的打击系统武器，攻击的同时还能减少怪物的耐力。

太刀



▶攻击范围和机动性兼备的武器，另外“气刃斩”也是其魅力所在。

双剑



▲把片手剑的盾换成另一把剑，可以以消耗耐力为代价进入“鬼人化”来强化自身。

狩猎笛



▲使用演奏能发动如攻击力强化等各种各样旋律效果的特殊武器。

斩击斧



▲拥有斧模式和剑模式两种形态的变形武器，必杀技是破坏力拔群的“属性释放”。

长枪



◀优秀的格挡能力弥补了机动力过低的短处，攻击范围也不差。

轻弩



■机动性优秀的远距离武器，射击后可马上接回避动作，从而实现简单的立回。

弓



▲边蓄力边攻击的远距离武器，和《MHP3》一样增加了可减少怪物耐力的“曲射”。

铳枪



■拥有长枪的格挡能力和攻击范围，并且还能使用独有的炮击，其中“龙击炮”能瞬间给怪物带来巨大伤害。

重弩



▲牺牲机动性以追求高攻击力的远距离武器，全部动作都十分迟缓，相对地攻击力相当惊人。

文 阿鲁 美编 咕噜



节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产		
リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遗产		
SEGA	MUG	预定2011年冬
日版	1～2人	售价未定
无对应周边		

3DS

リズム怪盗R

皇帝ナポレオンの遺産

华丽的宝石饰品到手啦！

这款结合流行风格与舞蹈要素的全新节奏类音乐游戏即将在3DS登场。故事的主人公是在巴黎人人皆知的怪盗R，玩家则将化身为怪盗R从卢浮宫、巴黎圣母院等现实中存在的地方偷出宝贝。游戏时将利用到3DS的各项机能，下面就来详细介绍一下吧。



▲怪盗R的母亲是巴黎屈指可数的芭蕾舞演员，继承了母亲的节奏感的怪盗R，利用华丽的舞姿在许多地方绝处逢生。

主人公 怪盗R

居住在巴黎的18岁少年，另一个身分是在夜里盗取各类艺术品的“怪盗R”。他成为怪盗的理由与其行踪不明的父亲有关，通过从过世的母亲那里继承的节奏感，华丽地突破各种困难达成目的。

爱犬 干酪（フォンデュ）

被遗弃在城市小巷里的狗，被怪盗R救助之后成为了他的家庭成员之一。看上去有点笨，但却可以理解怪盗R的意图，对他的工作进行辅助。

故事简介

拿破仑埋藏的所在地荣军院大教堂发生了某起事件，装着拿破仑的棺材被人给偷走了。3年之后，居住在巴黎郊外一个外表不起眼的少年——拉尔夫，却有着惊人的秘密，他就是那个就算偷走宝物也会在数日之类奉还，在巴黎无人不知的怪盗R。拉尔夫这次的目标是在卢浮宫里展出的“迪亚马特的手镯”，这个手镯上的纹章记载了拉尔夫的父亲遗留下来的金币的线索，为了寻找父亲的线索，卢浮宫便成为了拉尔夫的目标。



故事的舞台在巴黎！

通过天生的节奏感跨越重重困难

当怪盗R闯入美术馆或博物馆之后，自然会被警察围追堵截，此时一个个和节奏相关的小游戏就会穿插其中。通过按键、倾斜机身等操作完成游戏后就能继续发展剧情，利用天生的节奏感来突破重重困难吧。





▶躲避警备员的视线，在准确的时机点击下画面和雕像相同的姿势。

通过华丽的舞步避开追击！



▲逃脱警察追捕时发生的小游戏，需要在准确的时机按下A、B键来躲过警察和直升机的追捕。

有节奏地打倒敌人





▲与谜之骑士团的战斗也是通过节奏小游戏来进行的，通过按下方向键和A键来打倒左右两侧的敌人，巨大的骑士团团员则需要连打方向键和A键来打倒。





◀与谜之管家的战斗，在对方攻击的瞬间倾斜主机以躲避攻击。

倾斜主机躲避攻击

HATSUNE MIKU
Project mirai

3D粘土造型初音载歌载舞！

光环视频收录 POCKET HALO

初音未来 未来计划（暂名）		
Hatsune Miku Projecrt Mirai（暂名）		
SEGA	MUG	预定2012年3月
日版	1人	售价未定
无对应周边		

3DS

本作是一款以初音为题材的全新音乐游戏，游戏中的初音采用的是可爱的Q版粘土造型，游戏的方式也和之前PSP平台的《初音未来 女歌手计划》有很大区别，下面就来看看这款作品的相关情报吧。



为大家准备的是无论新手还是老鸟都能适应的系统以及难易度！

◀玩得好的话能开启可以获得更高分数的“机会圆盘系统”。

选曲的主题是“应援”！充满了朝气的歌曲

私の时间 by くちばし

表达初音热衷于舞蹈的代表曲重制版登场，本作中所有歌曲都采用了完整版本，可以从各个细节看到歌曲的世界观。





▲PV是专门为本作制作的，粘土初音的表情非常丰富。

PIANO*GIRL

by OSTER project

充满钢琴旋律和可爱歌词的风格，这就是作者想要传达给玩家的信息。这首歌曲的PV动画收录了3D版，画面的宽度经过了调整，享受画师带来的俏皮、可爱的独特世界。

初音的演奏听到入迷！







▲歌词中穿插了学过钢琴的人才听得懂的词组。

SING & SMILE

by Re：nG

本作还收录了初音“边唱边跳”的应援曲，在PV中，V家其他成员也会作为背景舞者登场。

为玩家应援！



▲手持色彩鲜明的橘色彩球进行表演，可爱的笑脸值得注目。





各种对应3DS的机能

1 随时可在“我的房间”内见到初音

不进行游戏时，可以在“我的房间”里观察初音的各种姿态，当然也可以查看时间。由于对应立体成像，可以在这里看到栩栩如生的可爱初音。

2 同捆可让初音跃出屏幕的AR卡片

利用3DS的摄像头观察游戏同捆的AR卡片就能让初音出现！从图片来看还可以看到初音载歌载舞的样子，利用3D照相功能可以将初音的姿态保存起来。

轻松自在地欣赏初音



▲在游戏中无法欣赏到初音的姿态的话，可以在这里轻松地欣赏到。





◀只手可握的初音就在自己身边，初音饭的梦想终于实现了！

文 酷洛洛 美编 sienna

人气SLG空降

SD高达G世纪 3D

SDガンダム ジージェネレーション 3D

NBGI	SLG	预定2011年12月22日
日版	1人	6090日元
无对应周边		

3DS

光环视频收录 POCKET HALO

SDガンダム GGENERATION ジージェネレーション 3D G 3D

集合历代高达作品的人气SLG"《SD高达G世纪》系列"又添新成员，系列最新作将于3DS平台与大家见面，本作不仅活用3DS的景深效果，还加入了即将开播的《高达》动画系列新作《机动战士高达AGE》，现在就来看看本作的部分登场机体，以及在系统方面的新改进吧。

高达AGE参战！

《机动战士高达AGE》介绍

即将于2011年10月9日正式开播的《高达》动画系列新作，由Level-5社长日野晃博担任制作的本作成为了FANS之间的话题。

古利特·明日野

高达AGE-1 基本型

以主人公明日野家代代相传的AGE装置中收藏的资料，开发而成的机动战士。也是联邦军惟一能够与UE势力对抗的机体。

《高达》动画最新作参战《G世纪》

ガンダムAGE-1 ノーマル

►截图为初代高达与高达AGE战斗的画面，跨越《高达》作品间的战斗是本作的最大魅力。

ガンダム

3DS《G世纪》新作紧急出击！



◀如今成为话题的剧场版动画《机动战士高达UC》亦将在本作中参展，独角兽高达的表现在本作是否依然强劲呢？

独角兽高达



刹帝利

▼阿姆罗的爱机，装备有无线诱导兵器“翼状感应炮（Fin Funnel）”。



ν高达



▼由被称为“夏亚之再来”的王牌机师——弗尔·伏朗托驾驶的爱机。

新安洲



Z高达

▲发挥出超越原有数值技能的高性能机体，原作中由卡谬所驾驶。



高达AGE-1速战型

高达AGE-1的其中一种变化形态，有着压倒性的机动性，借助高速战斗玩弄对手于鼓掌之中。



加夫兰

UE的主力机，突然袭击世界各地，该机体一切资料都笼罩在谜团之中。



高达AGE-1重击型

高达AGE-1的其中一种变化形态，对格斗进行特别强化的模式，有着出众的攻击力。



歌姬号

地球联邦军持有的宇宙战舰，由地球联邦军中校“库尔迪克·艾诺亚”担任该舰的舰长。







库尔迪克·艾诺亚



永远高达

以模型“HG版 高达”为基础改造而成的机体，装备了四门光束加农炮型浮游炮。





鲍里斯·舒尔



起始30高达

主人公伊礼晴购入的迷之高达模型“起始高达”的强化形态。有着出众的攻守性能。

模型战士高达模型制作家 起始G

为纪念高达模型诞生30周年而推出的动画，故事以高达模型制作者之间的对战展开。



熊亚凯

由模型“HGUC版 龟霸”为基础，经野山里奈亲手改造的机体。泰迪熊和龟霸的融合体。





野山里奈









伊礼晴

起始高达等众多机体齐登场



量子型00

▼曾在前作登场，针对刹那的需要，为“即将到来的对话”而开发的机体。



《模型战士高达模型制作家 起始G》和《高达AGE》一样，将作为初参展作品登陆《G世纪3D》，此外游戏的系统也会作出改进，现在我们就开看一看吧。

▼首次登场，背部的武器可以可以变为“炽天使高达Ⅱ”同时战斗。



妖天使高达

狱天使高达



▲本作首度登场，善于长距离射击战的支援向机体。





疗天使高达

◀首次登场的机体，可以变为飞行形态，借助其高机动性进行战斗的机体。

系统的进化



本作的游戏系统也全面强化，左图中机体状态栏与全体地图画面进行重新设计外，队伍的编成系统也作出了适当的简化，以迎合第一次接触该系列的玩家。另外本作首次引入了“精神指令”系统，让游戏的战略性得到了提升。

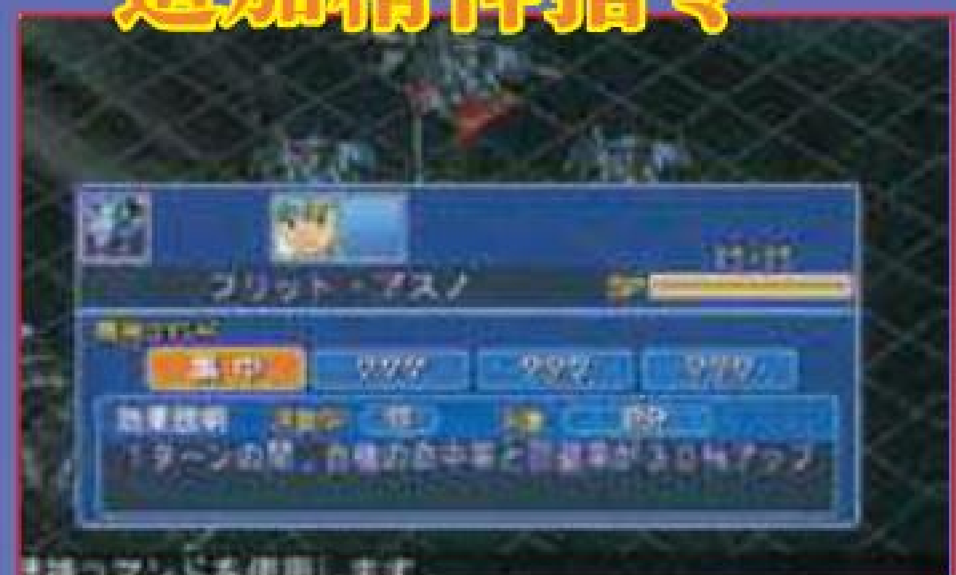
▲▼机体的改造、设计等系列要素，在本作中依然很好地继承。



《机战》制作人的寄语

这次被拜托在《G世纪》中加入精神指令系统，我很快就答应了，因为我自己也是《G世纪》的玩家，对于加入后会出现怎样的化学反应十分期待。 寺田贵信

追加精神指令



▲和“《超级机器人大战》系列”一样，本作引入了精神指令系统！



关卡选择方法焕然一新



◀本作的关卡选择画面变成了树形图，若完成特定的条件，还可以到达分支外的关卡。

神高达



▲对格斗攻击进行特化的机动斗士（MF）、在接近战方面强大得无与伦比。

▼搭载两把高威力、超长射程的连装机关加农炮的超强机动战士。

零式飞翼高达（EW）



▶搭载月光蝶与核弹头等毁灭性装备的机动战士。



▼机动性出类拔萃的机动战士。其搭载的超级龙骑兵系统，攻击也十分强力。

强袭自由高达



∀高达



▶机动力与火力兼备的机动战士，本作中也将十分活跃。

V2突击炮击型高达



▲搭载有最强威力级别的双卫星微波加农炮。

高达DX



心霊カメラ ～憑いてる手帳～

AR（扩展现实）机能 实现逼真的恐怖感

本作是和凭借“和风恐怖游戏”而赢得超高人气的“《零》系列”一脉相承的最新作。活用AR（扩展现实）机能，使用游戏同捆的“AR笔记本”将3DS忠实还原成可以拍摄恶灵的“心灵相机”，这种独特的操作手段是本作的最大特征。本次特快将为大家详细介绍本作多彩的游戏方法和游戏模式，并呈上开发者访谈！



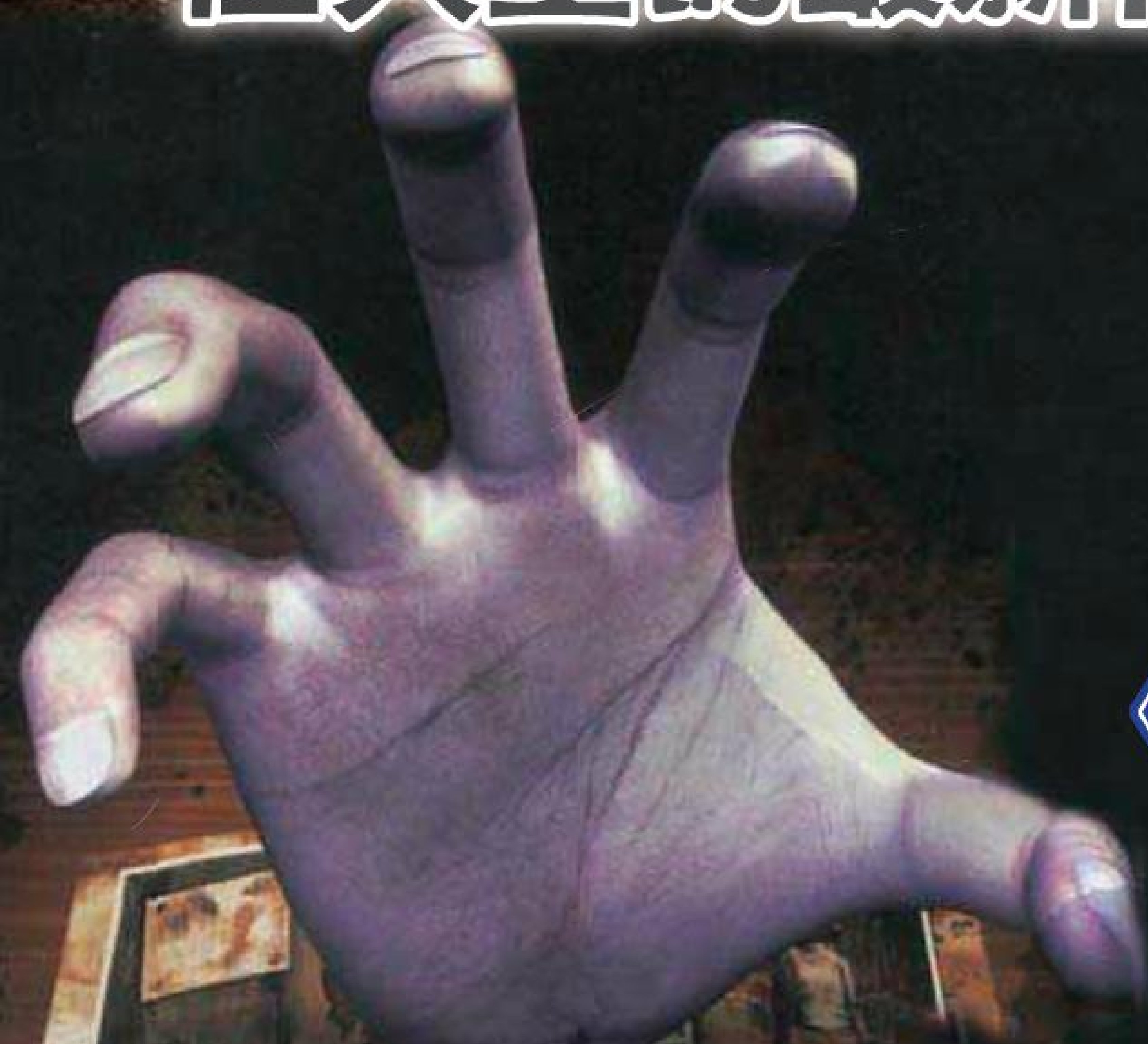
心灵相机 附体笔记本		
心灵カメラ　凭いてる手帐		
Koei Tecmo Games	AVG	发售日未定
日版	1～4人	5040日元
对应周边： AR卡片		

3DS

文 半夏

美编 sienna

Koei Tecmo Games × 任天堂的最新作！





▲使用心灵相机进行拍摄可以封印怨灵，移动3DS本体寻找周围的的怨灵吧！

《零 月蚀之假面》中画面



▼▲系列的惯例使用“摄影机”和恶灵进行战斗的系统将在本作继续保存。



“《零》系列”的特征是？

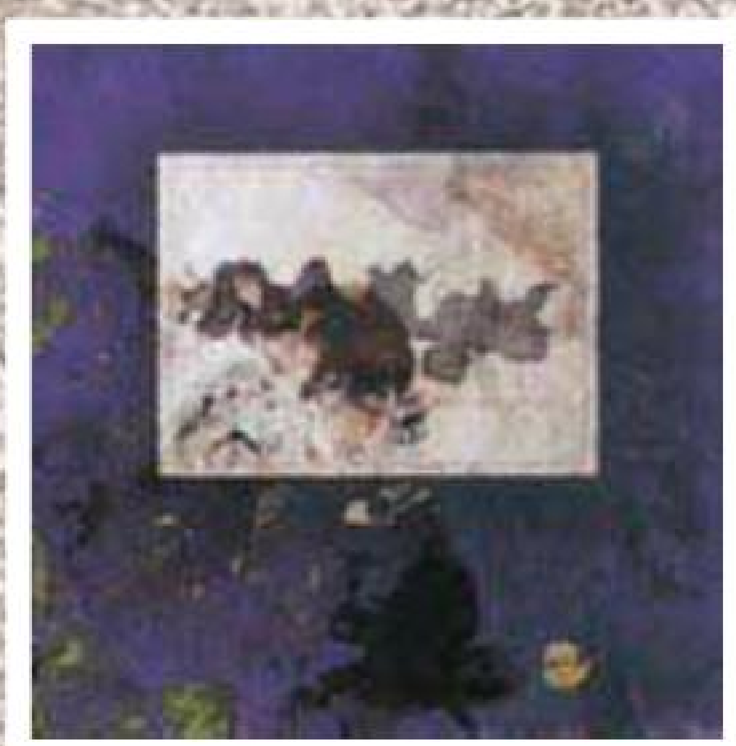
“《零》系列”是以日本为舞台，在一个和风的氛围下展开细腻剧情的恐怖AVG，凭借一点点迫近的恐怖感在玩家中获得颇高评价。在Wii上发售的前作《零 月蚀之假面》是Tecmo和任天堂共同开发的作品，通过使用将Wii的遥控器充当手电的操作方法，增加玩家的不安和探索的临场感。

透过3DS的镜头和AR笔记本诅咒侵蚀现实！

游戏将通过3DS的镜头拍摄同捆的AR笔记本进行推进，AR卡片第一眼看上去就像普通的笔记本，但是投映在3DS的屏幕上时会显出各种各样的变化。除了推进故事进行的模式外还收录了可以轻松游戏的模式。AR卡片将贯穿游戏始终。摄像头拍摄下的真实世界和游戏中的画面结合，将使玩家体验到全新的恐怖。

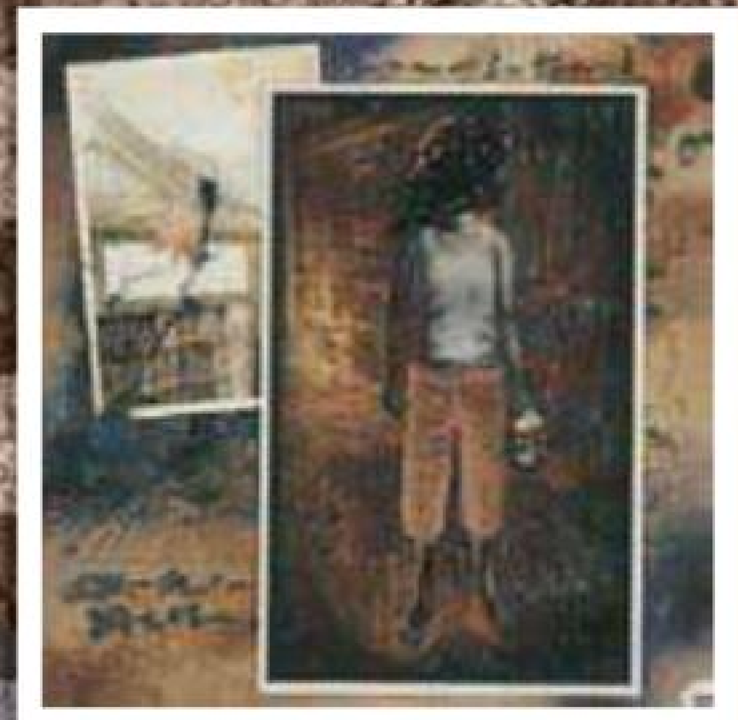
▲使用3DS摄像头拍摄笔记本，照片的部分就会有反应，配合线索移动3DS本体就会产生各种变化……

心灵相机









使用AR机能 将恐怖 带入现实

使用AR可以进行的3种游戏模式

1.幽灵相机

本模式下有三种不同的游戏方式，包括只要按下快门就可以拍摄灵异照片；和融合了拍摄的人脸的怨灵战斗等等。

2.恐怖笔记本

使用3DS的摄像头拍摄AR笔记本就能进入多彩的迷你游戏模式。准备了多种程度的难易度。



AR故事 3.“零～紫的日记～”

在玩家的帮助下被带到现实世界的少女“真夜”，和他一起追寻被诅咒的“紫的日记”（AR笔记本）之谜。





◄▲在现实中出现的真夜。据说看到“紫的日记”第一页空白页上浮现出文字的人，脸都会被削掉并且失踪。得到“紫的日记”的玩家为了解开这个谜团而翻阅日记……

向制作者探寻对本作的热情！

左 Koei Tecmo Games
菊地启介
从"《零》系列"第一作开始就担任制作人的职务，作为制作人是整个游戏开发的领军人物。

右 任天堂
伊豆野敏晴
作为首席制作人统管本作的全体事务。从前作开始参与"《零》系列"的开发。

在3DS上制作"《零》系列"最新作的话……

——虽然本作是和"《零》系列"有很深渊源的恐怖游戏，但各位是否曾考虑过在掌机上制作正统"《零》系列"的作品吗？

菊地启介（以下简称菊地）：本来是没有的，但是在看到3DS之后我觉得活用立体视觉和陀螺仪绝对能够制作很有趣的《零》。因此火速带着沿袭了之前"《零》系列"的企划去和任天堂方面商量，但是得到的居然是"虽然听上去很有趣，但是不行！"这样的回答……

伊豆野敏晴（以下简称伊豆野）：当初菊地先生那里提出的企划是沿袭"《零》系列"的，如果要做那个的话我们认为果然还是家用机比较好。如果要在3DS上的话我们希望能够做出让很多人都会玩得很尽兴的恐怖游戏。

菊地："AR和恐怖结合的话不是能够诞生非常有趣的效果吗？"我用这样的理由说服了菊地先生。

菊地：我最初对AR并没什么感觉，但是在了解过程中渐渐明白了AR的趣味，而变得十分痴迷。我认为在我们擅长的领域——恐怖和AVG，很好地和AR的真实性相结合就能够构筑很有趣的东西。虽然是艰巨的挑战，但是如果两公司共同开发，是可以达成的。根据AR的特性，"消除日常和非日常的界线"是本次游戏的一个恐怖之处。

伊豆野：最初的设想是尝试把"《零》系列"中的照相机改成3DS的，我曾经在公司立下豪言壮志说"3DS的恐怖游戏绝对由我和Koei Tecmo Games一同创造！"（笑）。

使用AR笔记本的全新玩法提案

——和游戏同捆AR笔记本这个想法是哪一方提出的呢？

菊地：在最初试做阶段我们认识到一个难点：每个玩家的游戏环境各不相同，如果要达到寻找各种各样的标识从而推进游戏是很困难的。因此想到了同捆在其中放入AR标志的笔记本。

——这次的AR笔记本看起来十分自然，并不像内藏了辨识标志的样子啊。

菊地：AR的最基本规则是"辨别某个固定形状，并在其上产生某种反应"这样简单的东西。和AR结合能让人们感到不可思议、恐怖，从而创造出意外性和惊奇。

——也就是并不是什么技术上的革新，而是在设计



"想要做出和充斥世间

上更加下功夫？

菊地：把“怎样”去认识“那些东西”和“那里将要发生什么”相结合，凭借这样全新的AR使用方法使玩家都能尽兴。详细部分如果说了就剧透了，总之我认为肯定能让玩家乐在其中。

伊豆野：AR是现实存在的东西，所以我们活用这一点设计了很多游戏方式，除了翻开书页之外还有这样那样的事情……

菊地：啊！再说下去又剧透了（笑）。

伊豆野：另外，AR笔记本身是纸质的，对于能否实现AR功能的范围十分讲究，因此每次重新印刷之后都要检查是否有错，真是十分麻烦啊。

AR故事“零～紫的日记～”

——在故事模式和迄今为止的“《零》系列”有什么不同的地方么？

菊地：这次的课题是“和AR机能结合，做成一款完整的AVG”，因此游戏围绕AR卡片进行，AR卡片贯穿整个故事，直到游戏结尾，这一点我们已经做成了。但是如果和之前“《零》系列”比较的话，本作的游戏时间比较短。这是因为将本作将翻阅AR笔记本、巡视现实中四周的时间取代了以往系列中的移动时间。因此虽说游戏时间不长，但是我认为能够把降临到自己身上的灾祸，通过AR笔记本和3DS消除，逐步推进故事前进的话是十分有成就感的。

——结合AR笔记本这样灵机一动闪现的想法故事上也有什么新的创新吗？

菊地：有的，从最初作为企划思考的东西转换成以“紫的日记”和相机继为中心的故事剧情。

伊豆野：“《零》系列”的内容都十分深奥这是其魅力所在，但是本作十分重视简明易懂，对故事情节重制了好几次。按照“谁都可以顺利理解”的标准不断进行调整，直到最后。

菊地：虽然已经进行了十分简明易懂的解释，不过本作带有“《零》系列”相似的部分。不管怎样可以用自己的手去体验迄今为止的游戏中没有的相机操作，并进行战斗，我认为这正是将过去离自己很远的游戏世界向自己身边猛然拉近的感觉，不是吗？虽然我们很重视接触的感觉有“《零》系列”的风格，但是更固执地希望让更多的人能够轻松游戏，因此准备了新感觉的恐怖体验。这正是受到了伊豆野先生等任天堂员工的影响，我想这次合作将两公司的优点全都引出来了。

集合多种多样的玩法 丰富的游戏模式

——听说本作准备了多种游戏模式……

菊地：我自己绝对不会把游戏模式多作为卖点，但是能够带给玩家们多少乐趣却是非常重要。因此本作考虑了很多使用3DS和AR笔记本的玩法，也丢掉了很多想法，将这些凝结之后的结果就是准备了一些独立的玩法。这一次我想大家也许会觉得非常划算吧。





——那么能否请两位为大家稍微介绍一下各种游戏模式吗？

菊地：“幽灵相机”模式的设计非常简单，就是可以拍摄真正的灵异照片。在夜晚的学校里或者墓地等地方和朋友们拿这个进行试胆大会的话不是非常有趣吗（笑）。另外使用相机拍摄人脸，猜测会有什么样的恶灵附身也很有趣；希望在合宿或者饮酒会上大家可以轻松地玩玩看。

伊豆野：“恐怖笔记本”模式是使用AR笔记本进行和故事模式不同的游戏方法，是既可以一个人进行游戏也可以轻松推荐给朋友的游戏模式。

——最后请对期待本作的玩家说几句话吧。

伊豆野：我们一直致力于制作让玩家吃惊的商品，这一次的《心灵相机 附身笔记本》是绝对超出大家想象的作品，请务必都来玩一下。

菊地：我认为那种在玩过之后才能品味到余韵的恐怖感，只有真正接触才能明白。这是一款只能用3DS和AR笔记本才能体验的不可思议的充满惊奇的作品，请各位在发售之前耐心等待哦。



的AR题材游戏不同的作品。”

文 苍穹

美编 sienna

Shinobi 3D

忍 3D

Shinobi 3D

SEGA	ACT	预定2011年11月17日
日版	1人	5229日元
对应周边未定		

3DS

《忍 3D》在E3后沉寂了一段时间，终于在近日公布了新情报。虽然本作是外包给负责过PSP游戏《刺客信条 血族》的Griptonite Games小组开发，但由于是"《忍》系列"在时隔8年后的新作，再加上游戏中处处流露着传统ACT的风格，这也让不少老玩家对本作关注有加。

老牌忍者穿越时空！

乔·武藏

"《忍》系列"中出场次数最多的主人公，拥有天才资质的胧流忍者。作为年轻当家的他在本作中穿越到了未来的世界，继续与恶势力ZEED进行抗争。

STORY

时为镰仓，在胧流忍者之里，年轻的当家——乔·武藏在与师傅修行之时受到了ZEED忍者军团的袭击。为了直捣敌方大本营，乔·武藏只身一人前往雪山，却被卷入一次奇妙的大爆炸后消失得无影无踪……

失去意识的乔·武藏在热带雨林中被一支特殊部队救起，但他并不知道此时已是2056年，自己正身处ZEED控制下的一座岛屿。很快ZEED的爪牙便接踵而至，面对从未见过的未知世界，乔·武藏惟一熟悉的，就是与敌人继续战斗！

注：ZEED是"《忍》系列"中一个庞大的犯罪组织，从系列的初代便开始出现。虽被乔·武藏摧毁过数次，但百足之虫死而不僵，ZEED几经复活并一直作为恶势力存在着。

继承系列精髓的动作性！

刀、剑、链、镖·样样精通

“动作性”一直是系列的关键词，《忍 3D》的整体风格将回到MD的横板过关时代，各种“返璞归真”的设定也让老玩家泪流满面。



◀用锁链勾住高处，借此进行移动。



▶把忍者刀舞得密不透风，将子弹一一弹开。



▶远程攻击还是以手里剑为主。



◀二段跳后使出熟悉的“八双手里剑”。

火、土、雷、水·四大忍法

大威力的忍法是游戏的一大魅力，本作中有4种属性的忍法，其作用各不相同：火之术——将画面中的敌人一扫而空，并让手里剑带有火焰；土之术——让乔·武藏能自动防御，不过在忍法结束后体力会大幅下降，且无法使用手里剑；雷术——令3次伤害无效化，对尖刺等陷阱也同样有效；水术——让乔·武藏的移动速度和跳跃高度提升，手里剑的回复速度也会加快。



▲火之术的画面效果，“清屏”的特性非常传统。

并非只有2D

虽然是向传统动作游戏致敬，但命名为《忍 3D》的本作自然不会只有2D场景。游戏中的不同关卡会运用到多种视角，充分结合3DS的机能特性。当然，本作中还会加入很多新元素。



▶策马奔驰的战斗显然是向《超级忍Ⅱ》致敬。





▶在面对特定敌人时，抓住时机准确按下提示的按键，便会出现精彩的演出效果。



▲迎面飞来的导弹相信会有明显的“出屏”效果。





《Persona4》再获新生！

Persona4 The GOLDEN

ペルソナ4 ザ・ゴールデン

Atlus的RPG名系列《Persona》的最新一作即将登陆PSV，至此，整个“《Persona》系列”也算在SCE的掌机平台上来了个大团圆。本作是2008年PS2版《Persona4》的强化移植，除了在画质上有所提升外，也增添了部分新要素。目前最为抢眼的，莫过于由花泽香菜配音的新角色玛丽了，下面就来看看详细情报。

文 胧月　美编 Juxi

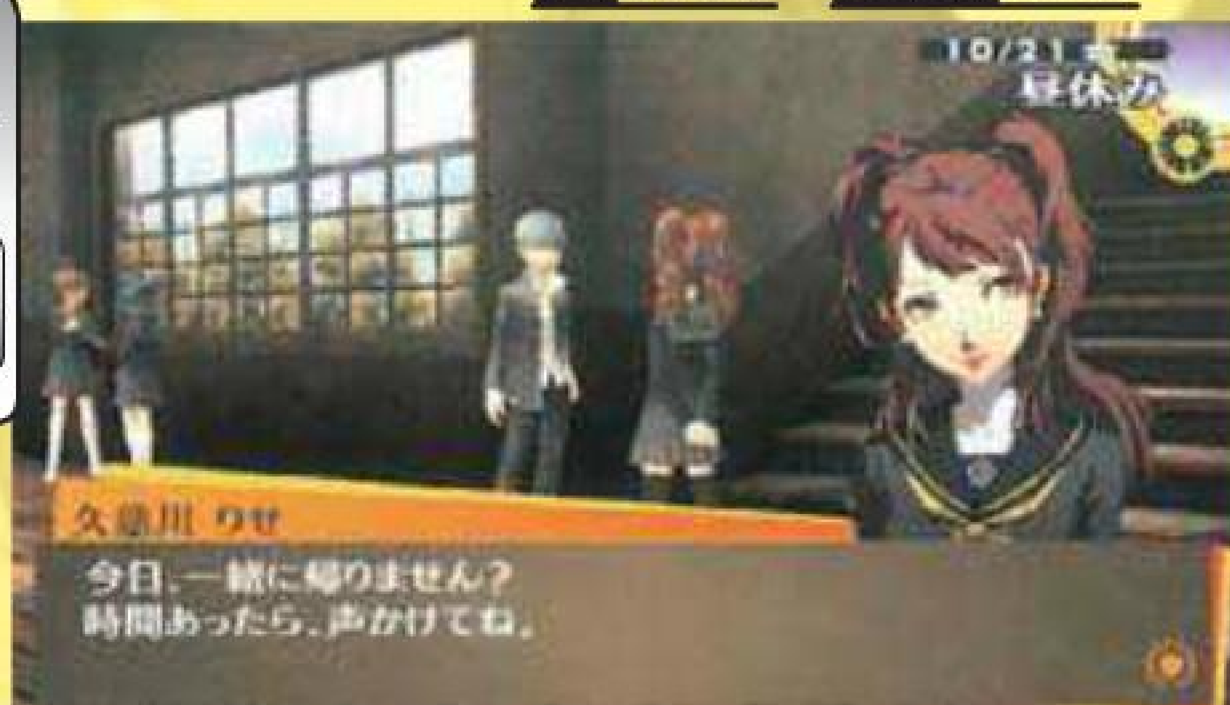
Persona4 黄金版

ペルソナ4 ザ・ゴ–ルデン

Atlus	RPG	预定2012年春
日版	人数未定	售价未定
对应周边未定		

PSP

无论褒贬，《Persona4》都是一部话题性作品。融合了恋爱、神话、心理学等要素，更有动听的音乐和漂亮的角色装饰的华丽外衣，可谓既宅向又时尚。拥有召唤心灵力量“Persona”的高中生们，以午夜的奇异电视节目为发端，涉足一起又一起的奇异事件，谱写出一首青春的长篇诗歌。PS2版发售已有3年，但人气根基依然稳固，从今年10月起，其TV版动画也将上映。PSV版的副标题“黄金版”，意为游戏的所有要素都会在原有基础上刷新高度。











▲►以某个乡下小镇为舞台，高中生们获得了Persona力量并为了解决各种事件而战斗。由丰富的事件和高质量的过场动画组成的日常生活，有着令玩家欲罢不能的魅力。

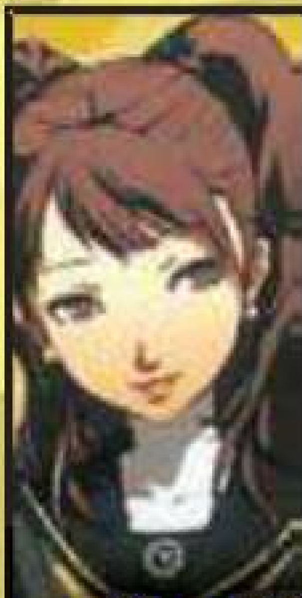
“自称特别搜查队”挑战种种奇异事件！





主人公是一名在城市里长大的少年，因为双亲的工作关系，搬到偏远小城稻羽市的叔叔家居住，并转学进当地的八十神高校，开始了新生活。与此同时，市内发生了奇异的连续杀人事件，主人公和伙伴们一起，就与事件关联紧密的“午夜电视”展开了调查。

冒险之旅上的8名Persona召唤者



全国知名的美少女偶像，却也突然转入八十神高校。她是一年级学生，比主人公低一届。

久慈川理世

声优：钉宫理惠
初期Persona：卑弥呼



主人公们在午夜电视世界里遭遇到的谜之生命，他看上去像是套了一身绒布服装，内部的真正面貌是……

小熊

声优：山口胜平
初期Persona：金太郎



侦探世家白钟家的第五代传人，虽然只有高中一年级，却受警方邀请来到稻羽市，协助调查连续杀人事件。

白钟直斗

声优：朴璐美
初期Persona：须久那美迦微



与主人公同年级的女生，市内老牌高级旅馆“天城屋”老板娘的女儿，放学后经常帮助打理旅馆事务。为人尽管有些脱线，但是脑子极为敏锐。

天城雪子

声优：小清水亚美
初期Persona：木花咲耶



传闻他在初中时就一人单挑了暴走族集团，名声轰动室内，目前念高一。喜欢独来独往，非常硬派。

巽完二

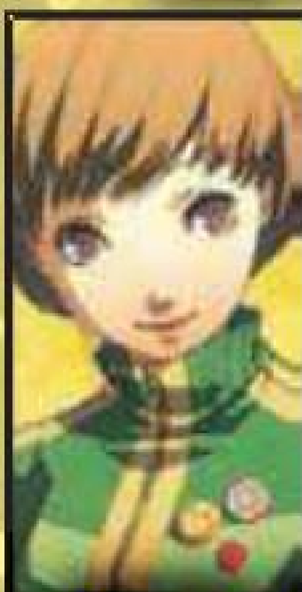
声优：关智一
初期Persona：建御雷神



市内某超市“Jeunesse”八十稻羽店的店长之子，和主人公一样是转校生。性格开朗，故事开始就积极向主人公打招呼。

花村阳介

声优：森久保祥太郎
初期Persona：自来也



与主人公同年级的女生，活力十足。爱好功夫片，每天都磨练着自创的脚法。另外，她跟天城雪子的关系相当不错。

里中千枝

声优：堀江由衣
初期Persona：巴



主人公

声优：浪川大辅
初期Persona：伊邪那岐

高中生的日常生活与Persona召唤者的非日常生活交织

《黄金版》新要素大公开！

在整个“《Persona》系列”中，二代和三代之间有一道明显的分水岭，即《P3》和《P4》都有明显的模式划分——白天，主人公要在学校里上学，通过各种课程提升自己的数值；放学后，则要参加各种社团、打工、恋爱，甚至突入迷宫对事件展开调查。如何度过流程中的每一天时间，由玩家自由决定。在日常生活中加深与他人的交流，能够强化作为心灵力量的Persona。在这原本就丰富十足的要素之上，新版的若干更新令充实的生活更加绵密。

新角色玛丽登场！



玛丽 声优：花泽香菜

出现在八十神高校中的少女，对自己身边的人较为冷漠，不谙世事，也因此性格率直，能与他人坦诚相见。主人公能够在各种各样的场合下遇到她，与她加深感情。她虽然面相年幼，但似乎已经不是高中的学生了。





▲与着装朴素的千枝、雪子相比，玛丽的妆扮极为时尚，言语也毫无大和抚子之气。主人公在与她的交流中，得知她拥有难以向他人启齿的“羞人的嗜好”，究竟是什么呢？

日常部分

追加原版没有的全新剧情！

在日常生活中，主人公可以与家人、伙伴甚至打工地点的同事展开交流，增强彼此的感情羁绊。在放学后或夜间与不同角色进行交流，令感情加深，这样就可令对应属性的Persona在制作出以后获得数值能力上的加成。除此之外，各种学园和时令事件都大量地穿插于主线流程中，令日常生活丰富多彩。



▲Jeunesse超市屋顶的万圣节事件，请注意主人公的服装。



新增剧情同样值得关注！



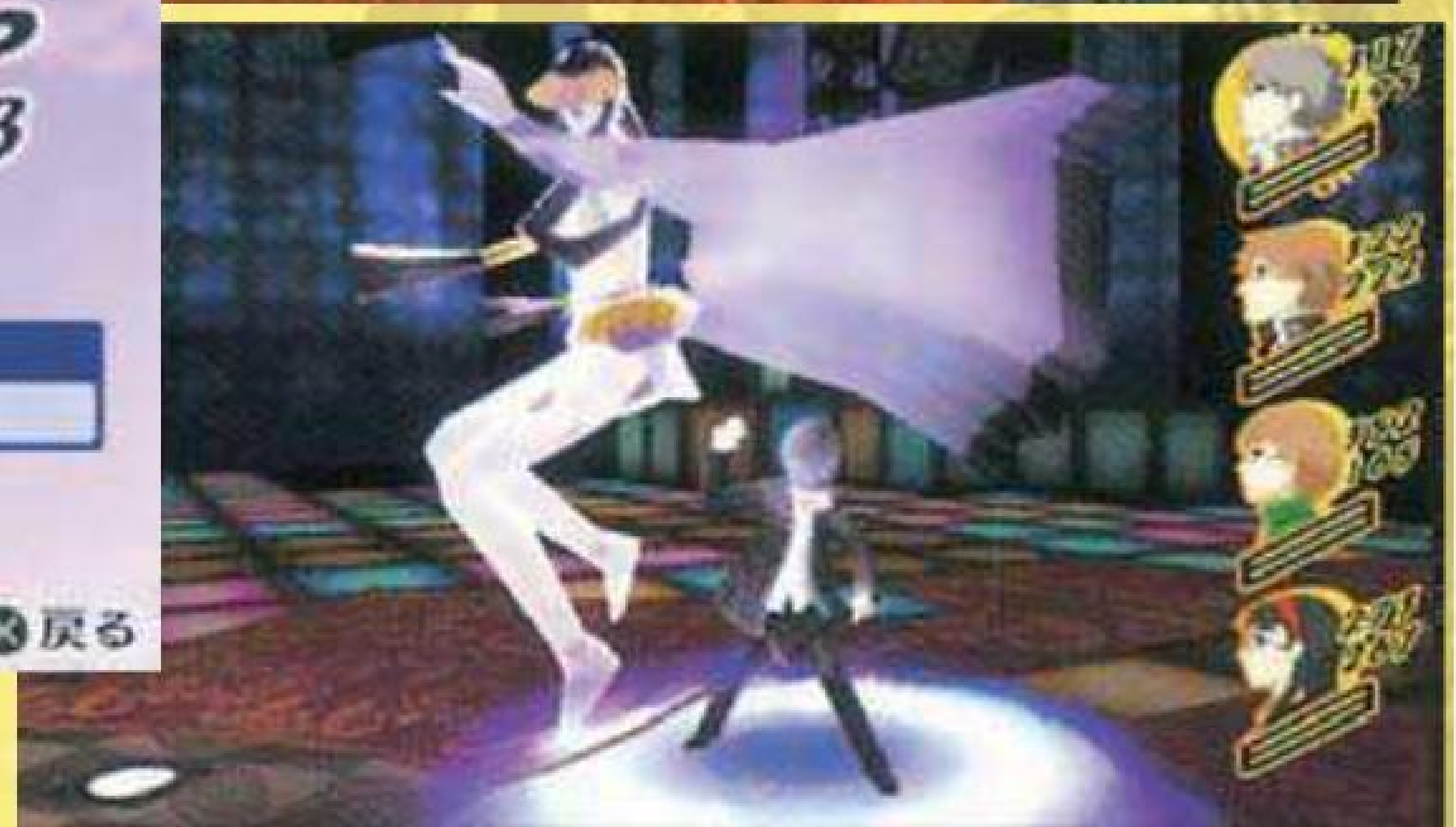
◀晴天能骑上自行车与同伴出游，但是天气预报上显示的雷雨天却是原版没有的，究竟该天气下会发生何种事件呢？

战斗部分

追加Persona和服装，令战斗更为热烈

据说，在雨夜里窥探逐渐消失的电视，就能看到命中注定的另一半。对此“午夜电视传言”感兴趣的主人公们，却发现电视里的人物竟然是杀人事件的下一个被害者，由此进入电视中的世界探秘。异世界里盘踞着名为“Shadow”的怪物，Persona成为主人公一行赖以战斗的坚实力量。

▲▶这套武道家服装是原版所没有的。本作的新增服装值得期待。



▲▶主人公能够自由更换Persona，本作新增了“永劫”种族，该种族应该就对应了玛丽这名新角色。

除此之外的新要素

迷宫中的玩家互助

利用PSV的通信机能，当玩家在迷宫里陷入危急情况时，可向其他玩家求援。当然，也有可能收到其他玩家的求援信息。

陷入危地时就赶紧找人帮忙吧

▲▶发出求援信息后，玩家能看到各种加油短信，此界面下能进一步浏览他人的资料。

追加大量新动画

在故事的关键点上插入的动画，其数量得以进一步增加。当然原作中就有的动画也会全盘收录，故事表现得更深入人心。

▼▶这是被官方大肆宣传的入浴动画。另外角色们的冬装也值得关注，莫非有俗套而经典的圣诞剧情？



新动画自然也会追加对应语音





这一次的块魂会拉伸！

凭借简单的规则和独特的世界观被众多玩家喜爱的ACT“《块魂》系列”，其最新作将登陆PSV！将游戏独特的风味完整保留，同时结合新的硬件创造全新的系统和操作手法，带给玩家全新的感受，本次前线就让我们一起来看一下新的《块魂》将有什么变化。

块魂 拉伸		
块魂　ノ・ビ～タ		
NBGI	ACT	预定2011年12月17日
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

PSV

故事的展开和前作一致，但是王子滚动的魔球形状似乎有所不同，这正是PSV版的特征！





将所有东西都滚在一起！

游戏的目的是滚动魔球，将各种各样的东西滚进去，形成巨大的星球。最初只能滚动小的物品，但是越滚越大的滚块最后甚至能把人类和大厦都卷进去。

滚动！变大！卷入一切！



▲在游戏的初期有些大东西无法滚在一起，但是随着游戏的进行再大的东西也能卷入！

新操作 方法1 滚动的方法

PSV版《块魂》的滚动方法将不同于以往，采用直接触摸的方式。直接触摸屏幕就能调整滚动的位置，更加直感的操作能增加滚动的快感！



新操作 方法2 拉伸的方法

对滚块进行拉伸或者拉长都靠背部触板，触摸两点就能改变滚快的形状。使用两根手指放在背部触板，手指距离向远向近滑动就可以横向拉伸或者纵向拉长滚块，操作非常简单。



游戏的流程


①制作小小的滚块


②制作大的滚块


③制作巨大的滚块

可以自由变形的滚块！

至今为止的系列作品中可以滚动的魔石基本上都是圆形的，但是本作追加了魔石可以纵向、横向拉伸的功能，这样滚动的方法就会增加，搜集的方法也会产生变化，将大幅提高游戏的自由度，这才是次世代的《块魂》！



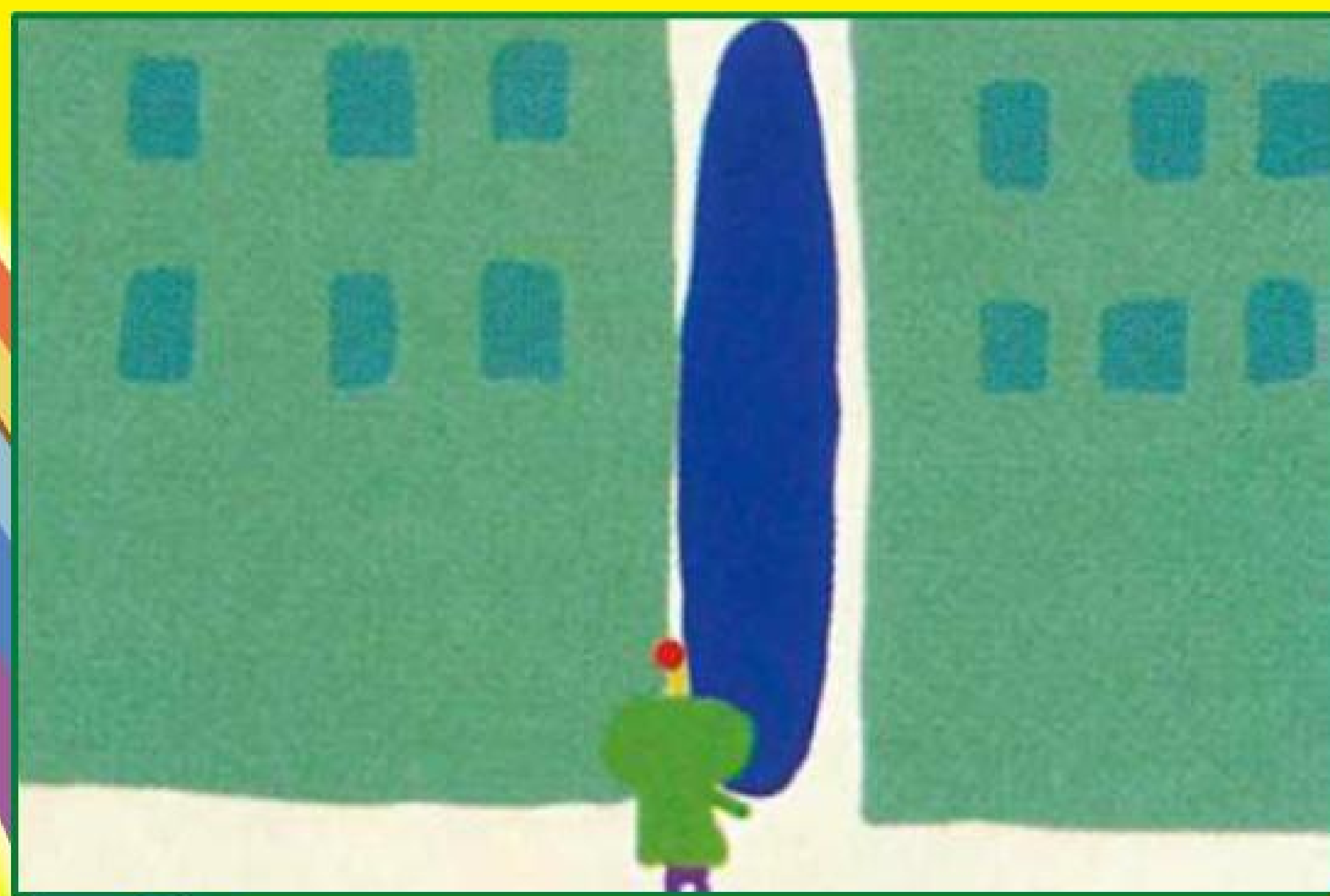


◀▲根据情况使滚块向纵向或者横向拉伸，能够提高搜集效率，可搜集幅度也大幅加大。



纵向拉长

在前作细小的缝隙中的物品，必须要趁滚块还很小的时候去搜集。但是在本作滚块可以自由纵向拉伸，只要高度允许，就算是滚块再大也能伸入到小缝隙中！





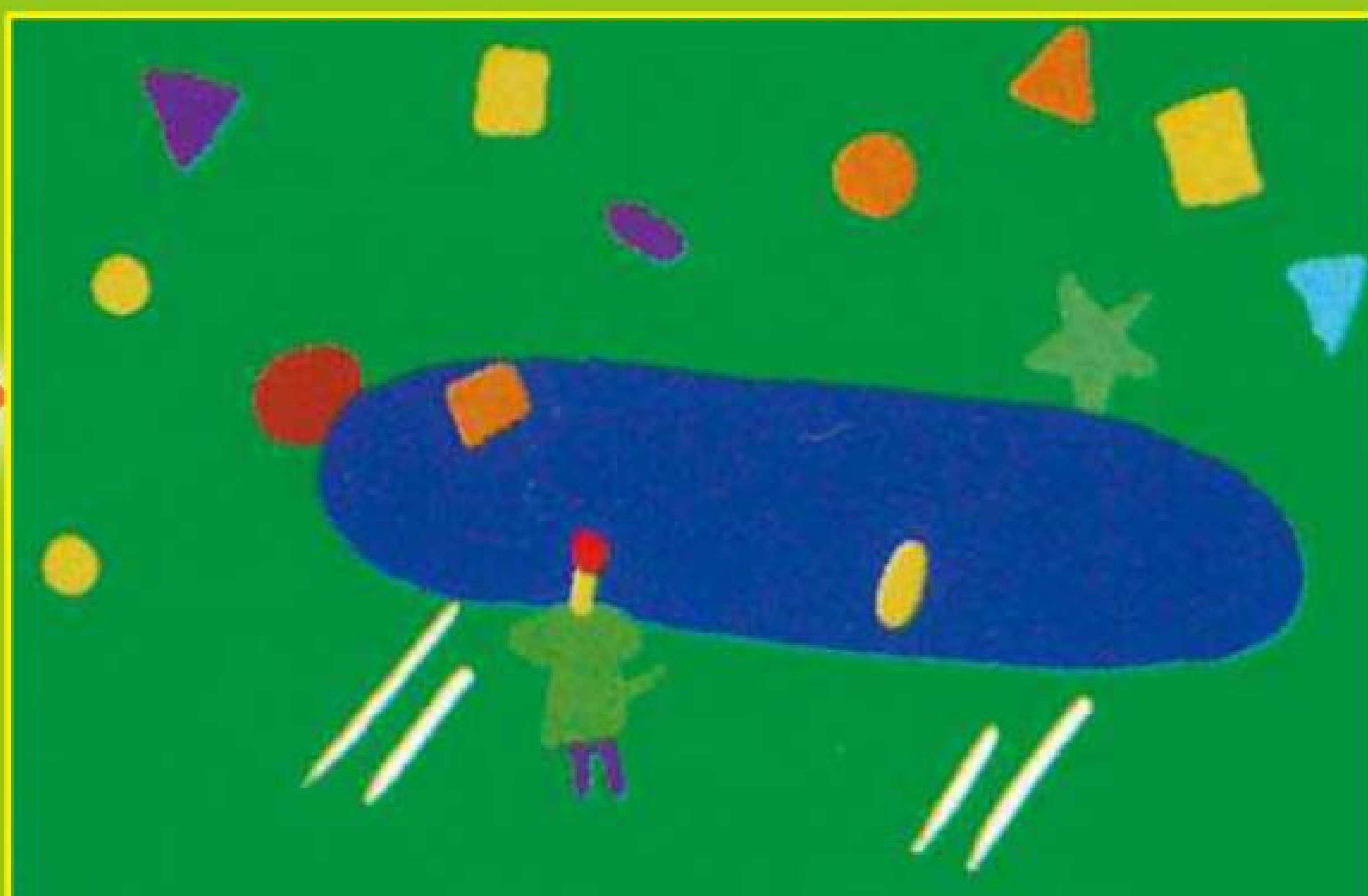


▲如果遇到缝隙的话就将滚块拉长，也许会发现只有纵长的滚块才能发现的宝物哦。

横向拉伸

将滚块横向拉伸的话可以接触地面的部分就会增加，在宽阔的地方能够一口气将所有东西都卷进去，非常有效率。就好像使用粘着胶带一样骨碌骨碌滚动，进行大清扫吧！

▶▼在宽广的地方一边拉伸滚块，一边搜集地面物品，能够一口气进行搜集。







独特的世界观得到保留！

本作将保留“《块魂》系列”独特的世界观，主人公小王子的父亲是恒星大王，喝醉酒后将天空中的星星击碎，小王子肩负起将一切滚动成星星的重任来到地球。现在公开的情报可以看到有室内关卡，实际游戏将会有更多充满想象力的奇特关卡，就让我们一起来期待吧！

说到和新硬件同时发售的游戏的话绝对是《山脊赛车》！

山脊赛车（暂名）		
RIDGE RACER（暂名）		
NBGI	RAC	预定2011年12月17日
日版	人数未定	售价未定
对应周边未定		

PSV

文 半夏 美编 sienna

说到为新硬件保驾护航的游戏，大家肯定会想到"《山脊赛车》系列"，这款几乎从不缺席新硬件首发阵容的游戏，这一次同样是PSV的首发游戏之一。本作的开发主题是"行星"，以地球为原型设计了主视图和赛车。丰富多彩的赛车和赛道将活用PSV的各项机能，下面就让我们赶快看一下。



这才是PSV版的《山脊赛车》！

《山脊赛车》（暂名）最引人注目的一点大概就是比赛环境的优美。由于PSV能够表现毫不逊色于家用机的高精细画面，再加上有机EL屏幕，高峰玩家只看一眼马上就会被PSV的超高画质画面吸引。另外“《山脊赛车》系列”的主要特征“谁都可以简单地享受到飞驰的乐趣”也得到保留。对应通信机能方面还没有明确消息，但是会活用PSV的“Near”机能，十分值得期待。

有机EL屏幕能够展现更加美丽的画面！

连远处的背景都能描绘得非常细致。在一流的背景下尽情奔驰。





保留漂移爽快感

无需复杂的操作便可以进行漂移是“《山脊赛车》系列”的特征之一。具体的操作手法现在还是个秘密，但是肯定会活用包括背部触板在内的多项机能。



和朋友一起不只竞赛

作为赛车游戏标准的通信机能，支持对战和限时战的可能性非常高。除此之外似乎有什么新的玩法？



变化丰富的路线使人沉醉！

风景美丽的赛道也是“《山脊赛车》系列”的一大特色，本次公开的三大路线分别是热带的避暑胜地、夜晚的都市高速路、宛若阿尔卑斯山一样的山地路线。在美丽的风景中饱尝高速飞驰的快感吧。



以避暑胜地为背景 享受火热的竞技！

热带避暑胜地风格的赛道仿佛是初代《山脊赛车》的赛道，在沿海地区飞驰能获得超爽的心情。

“《山脊赛车》系列”是……

“《山脊赛车》系列”是从1993年街机版《山脊赛车》开始的3D赛车游戏，因为可以享受到简单漂移的乐趣而被玩家喜爱。第一款家用机版是1994年发售的PS平台首发游戏，之后和多款主机同时首发，包括PS2、PS3、PSP、Xbox、3DS等，几乎形成和新硬件同时发售的惯例。

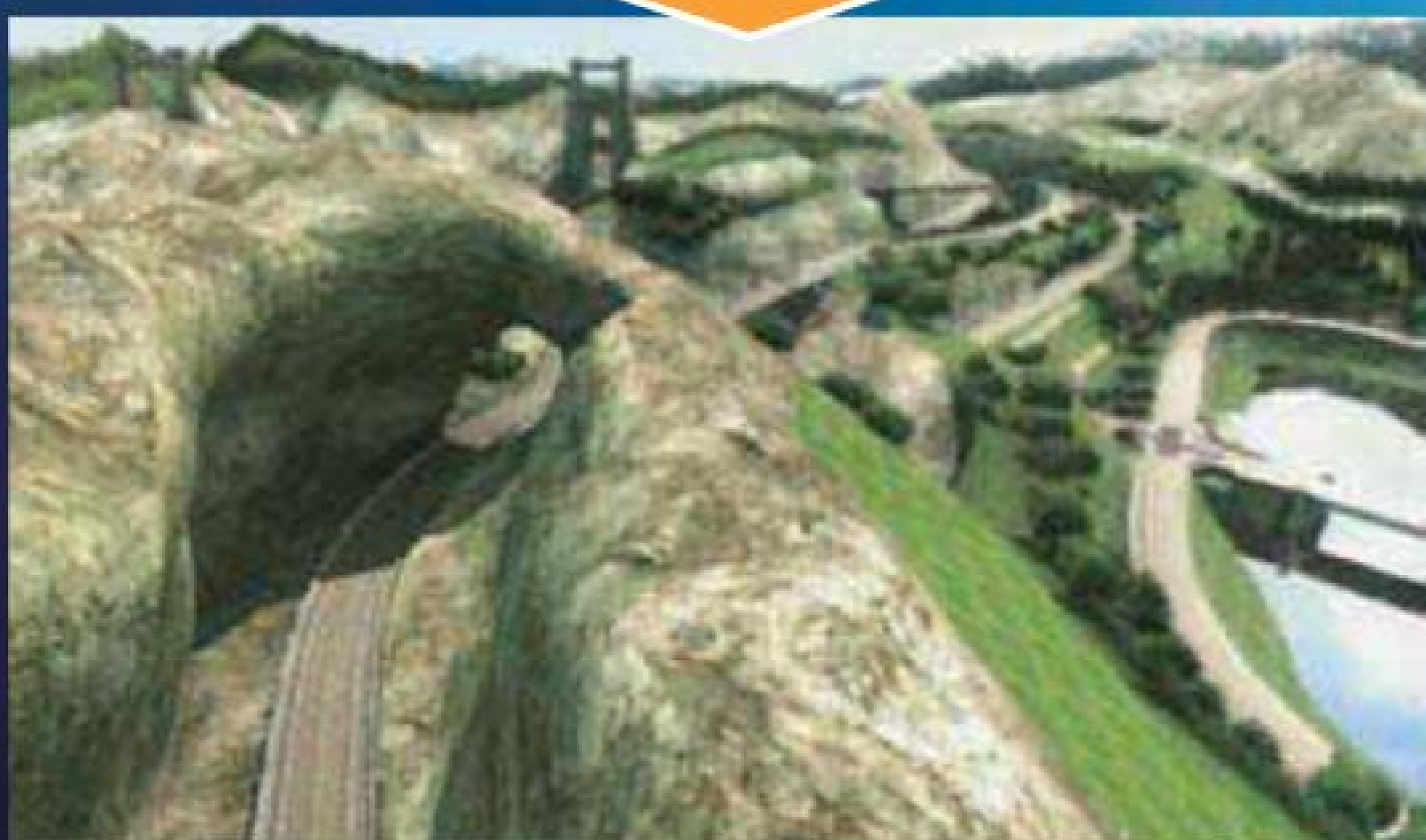
最具《山脊赛车》特色的赛道

这是在“《山脊赛车》系列”中经常出现的夜晚都市高速公路，在都市的美丽背景下进行激烈的漂移，似乎还有跳跃点！



被广阔的自然所拥抱的阿尔卑斯山脉路线

完全符合《山脊赛车》之名的路线，“发夹弯”之类的急转弯一个接着一个，是个适合高手的路线！





象征新时代的赛车

“SYNCi”是搭载了KAMATA公司最先进系统的车型，本作中登场的是它作为赛车的特殊形态，和原本样子有些许不同。

SYNCi

长：4720mm
高：1222mm
宽：2010mm

搭载混合引擎的超级赛车，“SYNCi”这个名字也念作“神器”或者“新器”（两者日文发音相似），包含着设计者对它的期望。

本作中的概念车

右侧的车名字是“SYNCi”，是在本做作中设计的概念车型，如今环保当道，本车也采用了十分环保的设计，作为竞速车，既有帅气的外表也有超高的性能，符合时代进步的优秀车型。除此之外还有什么样的车子登场呢？敬请期待后续报道吧。



艺术总监渡来慎的留言

“SYNCi”的概念是在开发队伍内确认了“行星”这个主题后开始的。“行星=地球”给人的印象就是蓝色的、充满生机、混合物等等，以此为开发理念创造出属于《山脊赛车》的东西。目标是把生机和速度感相结合创造出5年、10年都不会落伍的赛车。“SYNCi”整体颜色是蓝色，正是切合了“行星”这个主题，同时因为是赛车所以切割空气的流线造型必不可少，正面的设计让人觉得带有正义感，但同时也要突出引擎的凶猛感，这两个看似矛盾的部分在“SYNCi”上完美体现。

《山脊山车》（暂名）开发者畅谈PSV版《山脊赛车》！



——首先请谈谈本作诞生的经过吧。

寺本秀雄（以下简称寺本）：我所属的Cellius与其说是参加游戏的开发不如说是主要研究如何使用网络创造新的娱乐方式。今年4月左右接到NBGI方面的委托进行开发，那时第一次接触到PSV的实体机器，并不是什么很有戏剧性的展开真不好意思（笑）。

冈本达郎（以下简称冈本）：Cellius的员工中有很多都曾经参与开发过“《山脊赛车》系列”哦，成为新硬件的首发游戏不知怎么成为《山脊赛车》的惯例，也正因为这样才能将开发工作安心交给他们，不用担心他们驾驭不了新硬件。



▲不同平台上的《山脊赛车》。

冈本达郎

NBGI制作人，1983年加入当时的Namco，参加制作包括《山脊赛车》在内的多款游戏。

寺本秀雄

Cellius有限公司的董事，从《山脊赛车》到《山脊赛车7》都有参与制作。

——在开发过程中有感到压力吗？

寺本：当然有的，但是我们并不畏惧压力，因为现在不只游戏机甚至在iPhone等平台上都可以玩到“《山脊赛车》系列”，那么PSV上的《山脊赛车》到底是什么样的呢？接受这个挑战对于开发者来说是非常刺激的，而且和NBGI共同开发得到了不少帮助，因此更有把握将游戏做好。



——本作开发中的重点是什么呢？

寺本：首先，必须是对“《山脊赛车》系列”的爱吧（笑）。开玩笑的，认真说的话“最有《山脊赛车》特色”的东西是最



重视的，然后就是“PSV上的《山脊赛车》到底该有什么特征”。仔细思考这两点的话首先想到的就会是活用EL有机屏幕的优美背景。PSV是索尼制造，其优秀的音质也不容忽视，因此游戏中也要活用这一点，加入高质量的音乐。将这些拼合在一起搭配漂移的爽快感，当然也要加上通信机能。

冈本：这一点也是我的愿望，优秀的背景、高品质的音乐、漂移的爽快感，这些正是《山脊赛车》自身的特质，绝不能舍弃。同时也期待活用丰富的新机能提出更多有趣的提案。

寺本：但是PSV的机能非常多元化，想要全部活用非常困难，因此与其这用一点那用一点全都泛泛使用，不如找准一点集中开发，我认为这样做更好，因此我们瞄准了通信机能。

——具体进行了哪些开发呢?

寺本：提到通信首先就会想到两个模式，通信对战和时间挑战。这两个当然会有，同时还设计了其他活用PSV机能的有趣要素。

冈本：十分抱歉，这一点目前还是秘密，暂时不能公布。

寺本：还不能公布啊……了解了，那就举个例子吧，“骄傲”可以说是一个关键词吧。

——“骄傲”？

寺本：PSV将是一款长时间连接网络的硬件，我认为它将比迄今为止的硬件更适合携带着到处走，在等电车时稍微玩一下；饮酒会上大家一起玩一下等等，为这样的场面能提供怎样有趣的玩法呢，如果有能够对其他人说“你们来看这个”这种有点自豪有点骄傲的玩法的话会很有趣。

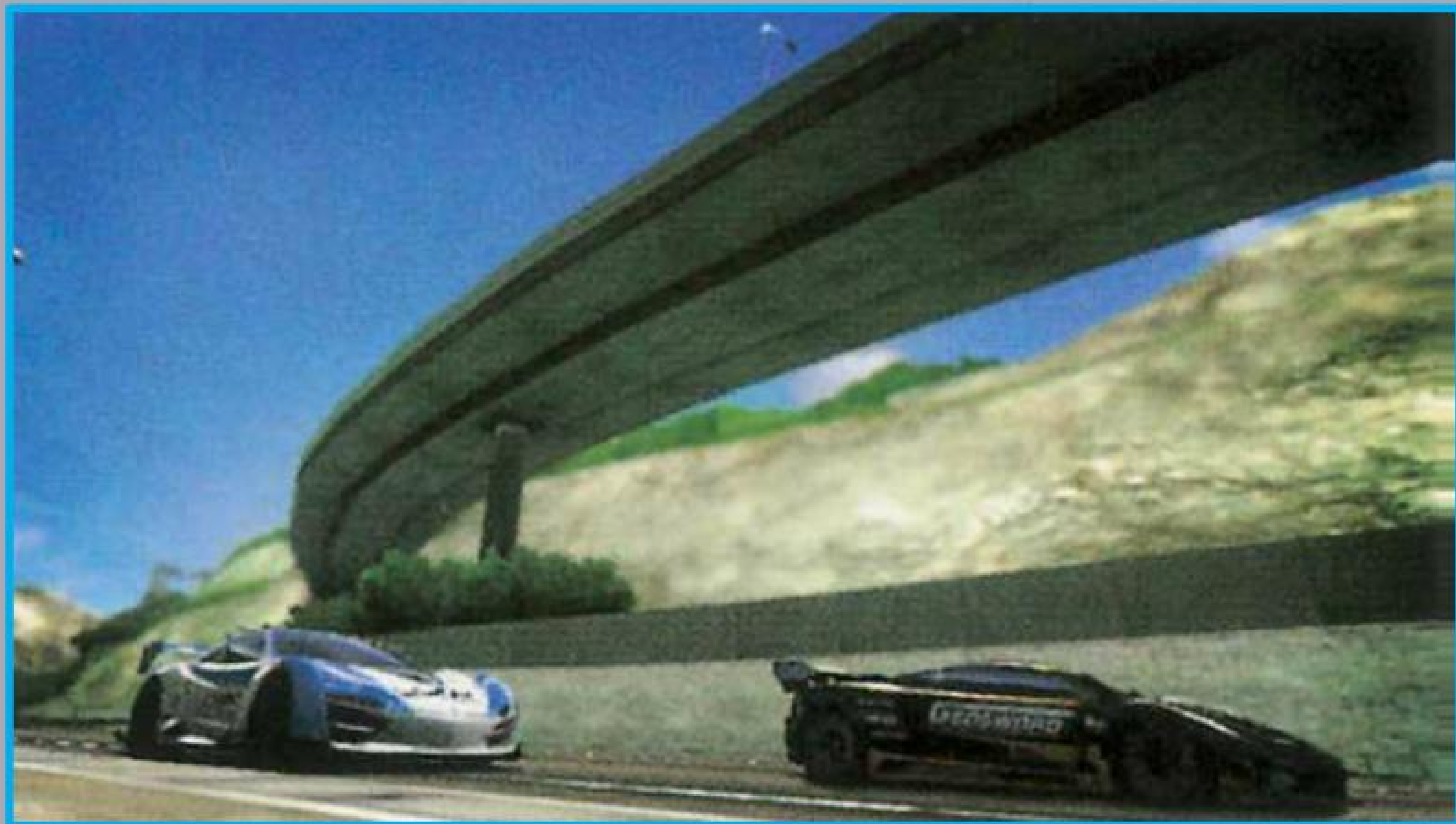
冈本：因为还没有完全完成，这也是暂时不能公布的原因（笑），我们希望创造出一种机能，使带着它走的人能够产生“带着它真好啊”的想法。



寺本：现在我们正在新硬件上尝试一个又一个的新点子，因此马上说游戏会变成怎样还很困难。

冈本：“《山脊赛车》系列”必不可少的特征我们当然都会很好地保留，添加让老玩家会心微笑的要素，使每一个购买游戏的玩家都能得到满足是我们最大的愿望。

寺本：所以大家就敬请期待后续报道吧。



◀说到赛车游戏就必须提到对战，除了对战之外使用通信机能还能有什么新玩法吗？

文 酷洛洛　美编 Juxi



超高速的巨人狩猎！

《仙境传说Online》曾经在国内乃至整个亚洲牵起一阵网游旋风，游戏以其清新可爱的画面、多样的职业、以及具观赏性与实用性的卡片系统，俘虏了不少网游玩家的心。在原韩国开发商被日本Gungho收购后，《仙境传说》这个品牌也从网游平台逐渐进入家用游戏行列，10月27日我们可以看见《仙境传说 光与暗之王女》的发售，而随着PSV的发售，我们将可以看见这个系列的全新作——《仙境传说 奥德赛》。

仙境传说 奥德赛		
ラグナロク オデッセイ		
GungHo	ACT	发售日未定
日版	1～4人	售价未定
对应周边未定		

PSV

《仙境传说》于新世界展开



▲进入洞穴时出现在玩家面前的怪物，系列的不少经典怪物都会在本作中出现。

由于本作沿用网游版的世界观，舞台同样是北欧神话中人类居住的世界“米德加兹”。在“众神之黄昏”里，由北欧主神奥丁所引导的众神和巨人族展开生死较量。大战过后，米德加兹突然发生异变，从空中降下的死亡之塔、云中出现的神秘寺庙中纷纷出现巨人的身影。在巨人的威胁之下，人类不得不拿其武器，和这些神话世界中的怪物展开生死较量……

与巨人之间的激烈战斗

在游戏中，人类的对手是顶天的巨人和具有压倒性实力的怪物，而这也是本作最大的特征。与这些巨型敌人交战时，通常的攻击手段是无法造成有效伤害的，此时玩家就要用到“空中连击”和“连携技”等技巧，针对敌人的头部、背部等弱点部位进行打击。从目前的情报来看，本作存在多种技能，配合高速移动系统，爽快感十足。



▲本作的敌人十分巨大，例如这个手持冰斧、能够将大地冻结的冰之巨人，光是头部就有一人之高。在战斗时玩家需要将巨人的躯体当做跳板，并在空中对巨人的头部进行攻击。



◀被众多怪物包围的主人公，以一人之力对付这么多敌人显然不利，此时就要灵活运用“空中连击”和“吹飞技”克敌。

丰富的职业

《仙境传说OL》之所以能在竞争激烈的网游行业中取得成功，其丰富的职业系统可谓功不可没。因此本作的职业系统也继承了不少原作的特色，现在就来给大家介绍一下游戏中出现的其中6个职业。

攻守兼备 剑士

使用双手剑作战的物理系职业，大剑既能斩杀敌人，又能防御敌人的攻击以保护自身和队友，属于容易上手，攻守兼备的职业。



急速之风 刺客

敏捷的身手，配合附着在双手的短剑作为攻击手段，虽然在单发攻击力方面低于其他职业，但能够利用压倒性的速度，让敌人没有任何反击的余地。



孤高的狩猎者 猎人

使用弓箭在远距离进行战斗的职业，虽然接近战的能力较低，但能在敌人的攻击范围外给予有效打击，在怪物靠近前将其击倒是猎人的主要战术。



▶发动强力的范围攻击魔法，将敌人一网打尽吧！



武斗魔法士 魔法师

能释放大范围攻击魔法的职业，虽然输出能力强悍，但由于发动魔法需要一定的咏唱时间，加上防御力较低，因此要尽量避免接近战。

刚力无双 铁锤匠

挥舞巨大铁锤，擅长近身肉搏的职业，与同样擅长近身战的战士不同，虽然和其他职业相比行动能力较为缓慢，但凭借其巨大的铁锤， 每一次命中都会带来巨大的回报。

神罚之代行者 圣职者

使用神圣系魔法，给予队友各种支援的职业。除了可以用回复魔法为队友回复HP，善于盾技的圣职者还能利用格挡，把借助自敌方的攻击予以反击。



◀多人模式可以让玩家随时随地进行最多四人的合作战斗，战斗时玩家需要运用自己手上职业角色的特性与同伴组织战术，灵活运用方能战胜巨大的怪物们。

恶魔的咆哮回响在地狱深处。此刻，又一位反英雄出现在我们面前。这是一款由Square Enix为PSV玩家带来的完全原创ACT新作。被打落地狱的魔王向魔神们发起挑战，在无尽的深渊中蹂躏着魔神们的命运。充满了地狱、血腥、恐惧的暴力ACT，预定与PSV同时发售。



地獄の軍団

Army Corps of Hell

文 白菜　美编 Juxi

地狱军团		
地獄の軍団 アーミー コープス オブ ヘル		
Square Enix	ACT	预定2011年12月17日
日版	1～4人	售价未定
对应周边未定		

PSV

曾经有一位年轻的王，
他以炼金魔术和无敌的军团支配着地上世界。
但即使如此，年轻的王仍渴望着新的支配。
“这个世界为何如此狭隘？”
年轻的王仰天长叹，并诅咒神。
终于，王为了支配神所居住的天界
而派出了无敌的军团。
对于狂妄的王，神并没有给予他慈悲。
在神所率领的数万天使与魔神面前，
无敌的军团也被绝对的力量所压倒，击溃。
年轻的王被夺走了肉体，
并被关押在地狱的地下牢中……

然而在神所创造的牢笼、
连恶鬼也恐惧的深渊之地中，
憎恶着神的王收服了地下牢中的大量尸鬼，
组建了新的军团。
王要驱逐震撼大地的魔神，
将地狱的霸权收入手中，
获得与神针锋相对的筹码。

无止境的斗争，
华丽的血腥宴席，现在揭开序幕！



连神也不畏惧！在尽头等待着的是

强欲、愤怒、嫉妒……所有的感情化为复仇从地狱深处涌出！

魔王 maoh

哭泣吧！悲鸣吧！让侍奉神的愚者们品尝永远的苦闷！

魔神 demon

向神宣战的魔王

曾经以压倒性的力量支配地上的人类之王，因为无穷无尽的支配欲向神宣战。战败被俘后，肉体被夺走，关押在地狱的牢狱之中。但他对神的憎恶和复仇



■魔王的仆人哥布林，为了魔王而舍身战斗。

以地狱之血染红的勇猛张狂的魔王！



魔王的手下们

在地狱底层生活着的弱小魔神——哥布林。由魔王赋予知性，获得了使用武器和魔法的能力。听从魔王的命令攻击强大的魔神，一直战斗到生命的最后。





■魔王的下仆哥布林。魔王称它们为“猴子们”。

恶魔的行径！Heaven or Hell

地狱的艺术家

负责本作乐曲的是各个重金属乐队。以日本代表的激流金属乐队“UNITED”为首，才华横溢的艺术家们，为本作提供了他们灵魂的呐喊。



◀哥布林将敌人身上飞溅出的碎肉片回收。有什么用途吗？



向我拔剑的愚者们
让你们见识下真正的地狱！

之心越燃越烈，并组建了全新的“地狱军团”。为了成为地狱的霸主，获得向神再次宣战的资格，而开始了无止境的斗争。他擅长于炼金魔术，因此可以炼成种种武器与魔法道具。他将自己的身体也作为炼金术的实验体，作为获得不死的代价，他舍弃了自己人类的名字。而现在，他则作为魔王，率领群居在地狱的哥布林们，向拥有强大力量的神发起了死亡挑战。

▼支配监狱的魔神们。伴随着魔王的嘲笑声，让它们屈服！



血染的战斗

本作的目的是操纵100只哥布林构成的军团，将徘徊在地狱的魔神驱除掉，然后逃离地狱。作为游戏舞台的地狱是由几座浮岛构成的，每座浮岛都是一个监狱。魔王为了从监狱中逃脱，必须要歼灭支配着监狱的魔神。

最强 隼龙

文 白菜
美编 sienna

拥有次世代家用机的玩家，就算没玩过，也一定听过《忍者龙剑传》的鼎鼎大名。这款以高难度、血腥、斩杀感闻名的3D ACT终于可以原汁原味地来到掌机平台上。本作是移植自PS3版大受好评的同名作品，而且加入活用PSV特性的新系统。游戏名中最后的符号Σ发音为“西格玛”，在数学中代表着“总和”。（怎么好像以前也说过这句话？）

忍者龙剑传 Σ

ニンジャガイデン シグマ

Koei Tecmo Games	ACT	发售日未定
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

PSV

NINJA GAIDEN SIGMA

拥有卓越的身体能力和战斗技巧，隼一门的年轻忍者。继承了一族传承之刃“龙剑”的男人。

豪快的忍术动作

由“《死或生》系列”的制作组Team NINJA献上的，爽快感拔群的动作演出。刀光剑影、飞檐走壁，以压倒性的速度展开忍术动作。

强力的BOSS

游戏中并不是只有影一门首领村井这样的人型BOSS战，还有被称为魔神的巨大魔物BOSS战。

战斗的剧情

影一门首领村井，以及女忍绫音这些登场人物，让围绕着魔刀“黑龙丸”的战斗故事迈向高潮。

驱使武器横扫四方

隼龙除了龙剑以外，还有双手持的大刀，广域攻击的长棍，以及双截棍这类充满个性的武器。

最速之忍，登陆PSV！

PSV版全新要素

“英雄模式”助你成为忍术达人

故事模式中追加了“英雄模式”，这是让初学者也能轻松享受高速忍术动作的模式。除了连续技与必杀技能够简单使出以外，还有自动防御、自动发动攻击回避技“里风”等功能，对敌之策可谓万全。就算是火箭炮也能以华丽的动作闪过。



◀敌重装步兵的机枪连射攻击。利用自动防御缩短距离，伺机反击。



▲▼以华丽动作闪避攻击的“里风”，还有能够确实杀死敌人的“饭纲落”，让你充分体验忍术的爽快感。



回避与攻击都轻轻松松！

利用背面触摸板强化忍法！

同时按下○键和△键，就能发动操纵火焰的火炎龙之术，或是放出强力电击的百雷槌之术这类忍法。发动时画面上会出现“韵”文字，利用背面触摸板点击该位置，就能增强忍法的威力。

在韵消失前快速点击！

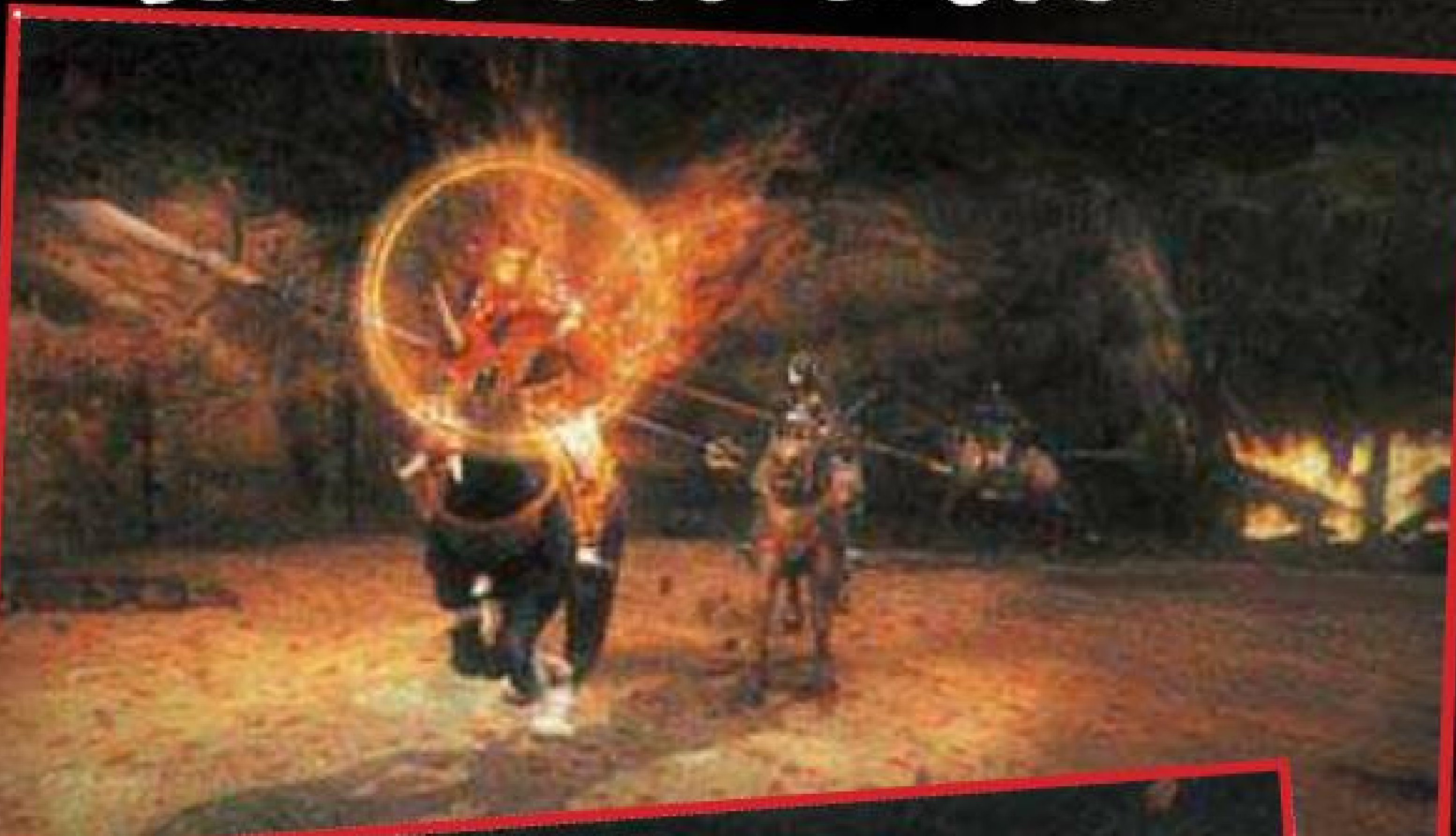


▲▶发动火炎龙之术。点击“韵”文字成功的话，则会放出更为强力的火炎燃尽敌人。发动时的演出效果也会变得更加夸张。

触摸屏与陀螺仪实现直感的操作

通过使用前触摸屏和陀螺仪，能让高速的战斗更加富有乐趣！像弓箭这类飞行道具，切换至主视点模式后，可以移动PSV主机来调整镜头进行索敌。捕捉到敌人后，点击屏幕就能进行攻击了。

利用陀螺仪改变视点





▲动作非常迅速的骑马武者，也躲不过点击过触摸屏放出的手里剑。

点击攻击对象



▲在上空盘旋进行攻击的直升机。点击画面变为主观视点，移动PSV来捕捉它吧。

战士们华丽的装束

本作将会追加PSV独有的原创武器和装束，其中也有包含特殊功效的物件，根据自己的游戏风格来选择吧。威格尔帝国的魔兽猎人“蕾切尔”当然也有美丽而性感的换装。请期待日后的报道！

文 胧月 美编 sienna

最终幻想 零式

ファイナルファンタジー零式

Square Enix	A・RPG	预定2011年10月27日
日版	1～3人	7700日元
对应周边未定		

PSP

相关报道 Vol.154 P33/Vol.157 P56/Vol.160 P54/Vol.165 P58

本作的发售日再度向后顺延两周。的确目前本作的预约量并不理想，与其精益求精的制作态度不太成正比。厂商拿出更多的时间来预热无可厚非，且看接下来一个月的广告攻势和东京游戏展的试玩能否改变这不温不火的玩家反映吧。

FINAL FANTASY 零式

三位一体

执行任务前，玩家要从军神（召唤兽）和“三位一体”之间选出一项作为特殊装备。三位一体是消耗当前操作角色的技能槽，令组队的三个人同时使用特有技的特殊攻击。相比之下，军神虽然威力绝大，但需要以牺牲候补生的性命为代价；三位一体就威力而言没那么强，不过使用门槛较低，也具有一定的使用价值。





零班最后三名角色公布！







3

Ttey

声优：中村悠一

代号为“3”、呼作“托雷”的男青年，行动一贯地冷静沉着，给人以完美无瑕的印象。他能够站在对方的立场上考虑问题，并一针见血地提供个人意见。不过大概是其知识太过渊博，一打开话匣子就会收不住。

やるしかないようですね

弓箭一发 取敌要害

使用弓箭的托雷擅长远距离作战。通常攻击“长弓”是向敌人射出高速飞行的箭矢，且可以通过蓄力提升威力、速度以及会心率。他的箭矢虽然没有数量限制，但每箭之间都有发生空隙，无法形成连射，所以进攻的核心思想就是游走蓄力，见缝插针。特殊技“箭雨”是向天空射出弓箭，然后从敌方头顶倾泻而下，类似《怪物猎人》中弓箭的曲射，射击轨迹可自行调整。



箭雨



箭雨



长弓



长弓（蓄力射击）

CHECK 使用中远距离攻击武器的候补生

零班的14名候补生中，代号为A、3、4、K的四个人均擅长中远程作战，且他们的远程射击不会对己方同伴造成干扰，联机时也不用担心了。



►范围型的物理攻击、魔法乃至军神都不会对己方发生干扰，所以玩家只需认准敌人，尽情地展开攻击即可。




4

Cater

声优：茅原实里

代号为“4”、呼作“凯特”的女性候补生，装备魔装铳作战的机工士。为人直爽，表里如一，且厌恶失败，即使身陷绝境也从不放弃。活力十足的她总是能向着自己的前进方向，自信满满地奋勇直前。


魔装铳


魔装铳（蓄力射击）


属性弹（炎）


属性弹（雷）




属性弹（冷气）

◀使用双枪的K有弹数限制，且射击时需要不断装弹，凯特则没有此项限制。

使用各种属性弹丸战斗

凯特的通常攻击是“魔装铳”，既能连射通常弹，也可使出蓄力射击。魔装铳的蓄力射击比较特别，无需特殊操作，只要凯特处于拔枪状态就能自动提升蓄力等级。蓄力的等级越高，自然射击威力越大，不过也会带来反动力加大的副作用。消耗技能槽使用的“属性弹”可向敌人射出各种属性的魔法弹，可谓不消耗MP的魔法，操作时按○+滑杆可切换弹丸属性。

无视残弹数的无限射击！

使用 个性武器





5 Cinque

声优：丰崎爱生

代号为“5”、呼作“辛珂”的天然少女，感情起伏大，做事叫人摸不着头脑。经常能凭借敏锐的直觉一举攻破问题的核心，令旁人咋舌却枉不自知。天生有着一股怪力，挥舞沉重的锤矛无情地揍飞敌人。









面带笑容地打倒你！



通常攻击“锤矛”的速度很慢，不过每一击都有很高威力。她还能使用蓄力攻击，游走于敌人身畔伺机攻击空隙。特殊技“地震”为用锤矛敲打大地，通过释放出的冲击波重创周围的敌人。

CHECK 通常攻击与武器的关系

角色的通常攻击与装备武器的名称相同，如果辛珂装备“爆裂锤”，通常攻击的名字也随之变化，不过虽然新的普通攻击在威力和属性上可能发生变化，但基本动作仍旧与之前一致，不会导致使用方法的更新。



的少女们



朱雀露希

修

声优：东地宏树

被朱雀水晶选中的露希，露希纹章释放出象征着朱雀的火焰，拥有卓越的战斗力。他作为露希的资历相当古老，岁月几乎磨砺光了他的人类感情。他穿着候补生的服装，似乎连自己的身分都已然忘却。鉴于零班候补生的扑克牌序号单单少了一个“10”，因此不少玩家猜测他就是神秘的10号。





白虎露希

昆米

声优：丰口惠

白虎水晶选中的露希昆米，是一位自尊心强、但资历尚浅的女性。她能够让一切兵器都超出限制地发挥威力，其操纵的魔导装甲“女王奴隶”虽然体型巨大，但行动敏捷，能够化作狐狸的形态攻击。此外，女王奴隶九尾狐般的天线能够抑制其他国家的水晶力量，而浮现出露希纹章后发射出的导弹也具有很高的攻击力。

使命与特权的象征 露希

《零式》的世界中存在四个主要国家，它们各自拥有自己的水晶。这些水晶将特别的使命和力量赐予特定的人，这些被水晶选中的人通称为“露希”。他们拥有绝大的个人力量和权力，是各国在战争的最后所使用的王牌。





军神巴哈姆特



支援候补生的军神之中最为强大的龙王，它在飞行的同时释放落雷，另外还能盘旋到地面上使出大范围攻击的冲击波，滑翔中的旋转突进也具有很高威力。系列FANS熟悉的“百万核爆”依然健在，粗大的激光从魔方阵中照耀而出。长按键不放可延长激光的持续时间，并能操纵照射的方向。







苍龙王


苍龙王
声优：福山润


星姬
声优：水树奈奈


夕月
声优：小林优

这几位是苍龙国的重要人物。首先是与苍龙女王安德莉亚一同治理国家的苍龙王，他是一个相当自我中心的统治者，相对国民更重视自身的利益。夕月则是五星近卫兵团的“夕月”兵团长，年轻有为，她身后的怪物尽管面目可憎，但意外地说不定是保护该国的重要战力。

クロヒョウ2™

神室町的狂龙再度翻江倒海！

《黑豹》是如龙小组在PSP上开创的“《如龙》系列”又一旁支。名越稔洋对当时的初代寄予了很深的个人情感，游戏的实际表现也确实可圈可点。这次的《阿修罗篇》作为续作，继承了水墨风的剧情交代方式，从美国习武归来的右京龙也又将在地下格斗场拼搏出自己人生上的崭新一页。本作舞台是距离前作一年后的神室町，以及关西最大的闹市苍天堀，这次“前线”就来介绍一下新故事的背景。

黑豹2 如龙 阿修罗篇

クロヒョウ2 龙が如く阿修罗编

SEGA	A・AVG	预定2012年春
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

PSP

文 胧月

美编 Juxi



① 龙也在美国的地下格斗场纵横披靡，但是胜利背后的空虚感也困扰着他。

② 受到来自日本的邀请，龙也返回了自己的大本营——神室町。

③ 在神室町的小巷里救下几个被纠缠的少年，得知曾经的“龙之狂热”斗技场正陷入危机。

④ 这时从背后靠近他们的是一个神秘的武斗集团，他们就是从关西来的阿修罗势力吗?

右京龙也

曾经的不良少年，经历了初代的历练后成为有情有义、独当一面的男子汉。身世坎坷的他在替母亲报仇后再次失去了父亲，之后前往美国进行武道修行，一年后重返神室町，等待他的将是怎样的故事?

故事

无视任何规则、何时都有可能发生意外，这就是非合法地下格斗场“龙之狂热”。那个传说中达成10连胜的年轻人，悄无声息地离开日本，彷徨在大洋对岸的繁华国度。这个被称为“神室狂龙”的年轻人，名叫右京龙也。

何为人生？何为骄傲？在暴力的尽头，龙也牢牢地攥住了某种无形的东西，对他的一生都有着深远影响。教给他格斗哲学的父亲，如今已另在他世，自己还要为何而战？寻不到答案的龙也陷入迷茫。

为了测试自己的力量，他投身美国的地下格斗界，但异国的格斗界仍然无法撼动他的强大，一场又一场的连续胜利让龙也麻木空虚。这时，日本的一家大型拳击训练所看中了龙也的才能，希望他能回到日本，作为职业拳击手出道。

回到别离一年的神室町，这里依然飘荡着危险的空气。在路边小巷里救下几个被不良混混纠缠的少年后，龙也向他们询问自己曾经奋斗的龙之狂热格斗场的现状。然而，来自大阪苍天堀的地下格斗团体阿修罗，把龙之狂热逼到岌岌可危的边缘。

为了守护心中的重要回忆，龙也赌上自己的骄傲走上征程，却浑然不知席卷整个神室町的巨大野心正暗潮汹涌……

新的威胁！在神室町播下新火种的阿修罗是……



让龙之狂热陷入危机的，是来自大阪的格斗集团“阿修罗”。作为新兴势力，阿修罗将赌拳的钱用以投入军备，获得了堪与大型黑帮匹敌的权力，就连当地警察都对他们忌惮三分。东城会中出身于大阪的二冈组组长，作为引线人让阿修罗进驻神室町。被东城会放弃的龙之狂热遭到阿修罗的猛烈进攻，阿修罗将组织中最强的“八部众”作为刺客，送入生死各安天命的地下格斗场……



秋田靖人

阿修罗组织的首领，曾经摧毁了大阪的地下格斗场“猛虎门”，将整个苍天堀都收于自己的支配之下。几经修罗场的秋田，对任何对手都不会怯阵。管束自己的手下时，他也直接用拳头来传达自己的意志，因此也是个沉默寡言的人。

苍天堀爆发的龙争虎斗！
阔别五年，备受期待的苍天堀成了战斗的舞台

在《黑豹2》中，东京的神室町和大阪的苍天堀都将作为主人公活动的舞台。熟悉《如龙2》的玩家应该不会对苍天堀陌生，这是桐生一马与近江连合发生冲突的因缘之地。苍天堀再现了现实中的大阪风貌，备受年轻人喜爱的店铺鳞次栉比。目前公开的画面中已经能看到蟹道乐、河豚料理等店铺，与五年前的苍天堀相比，这里发生了哪些变化？





火树银花的苍天堀再次来到舞台上！

▲被夜灯照亮的蟹道乐的看板。苍天堀的风貌与神室町有很大差别，玩家能体验到不小的新鲜感。

探索这个滑稽而饱食的城市



在冒险部分，主人公可以前往店铺饮食消费、收集情报，在各种娱乐场所纵情享乐。街上形形色色的路人有时会委托玩家一些与主线无关的任务，丰富游戏的可玩要素。苍天堀的街道构成与神室町存在很大差别，关西特有的滑稽和珍馐能令你的探索体验迥然不同。

►严桥是苍天堀的有名地点，每天夜晚来临，霓虹就把此地装点为不夜街，大量的男女老少摩肩接踵。即将发生的剧情很值得期待。





大受好评的喧哗战斗再获进化！

前作的喧哗式战斗以简单的操作令玩家获得超群的爽快体验，尤其是自由选择格斗流派进行培养的系统更广获FANS好评。本作系统大致沿袭以往，增加了流派的数量，且在冒险部分就能和己方角色一同闲逛，遇到不良混混后并肩作战。动作要素的变化详细，请参见今后《掌机王SP》上的续报。

用拳头令敌人臣服！

▲对阻挠的混混左右开弓，玩家可选择自己喜欢的流派，保持自己的风格作战。

男人们之间的白热搏斗！



苍天堀的夜生活将出现系列最高档次的美女！

《黑豹》乃至《如龙》全系列的精髓之一，就是遍布街道的各式娱乐场所，其中的夜店更是广受玩家好评。灯火阑珊处，一位位美艳的夜店女郎宛如黑暗中的蝴蝶，与玩家亲密交流，加深彼此的好感。《黑豹2》中女郎们的3D模型变得更加漂亮，对话内容也鲜活充实，苍天堀的夜生活值得期待。





文 白菜 美编 咕噜

还记得去年在PSP平台上发售的《核石之王》吗？在PSV即将发售前夕，Square Enix又在PSV和PSP双平台上公布了沿用《核石之王》同世界观的游戏，就是本作《默示之王》。玩家来到被称为“七界”的世界舞台上，为了获得“核石”之力而进行战斗。值得注意的是，本作的类型不同于《核石之王》的ACT，而是A·RPG，这代表着本作会更注重剧情方面的描述吗？



默示之王		
ロ−ド オブ アポカリプス		
Square Enix	A·RPG	预定2011年12月17日
日版	1～4人	售价未定
对应周边未定		

PSP/PSV

这是围绕着核石的新的战斗

本作是驱使多彩的武器，与战场上出现的敌人战斗的A·RPG。登场的魔兽种类繁多，有时还会遇到强力的魔兽。以下将公开主人公角色，以及使用各种武器战斗的画面。





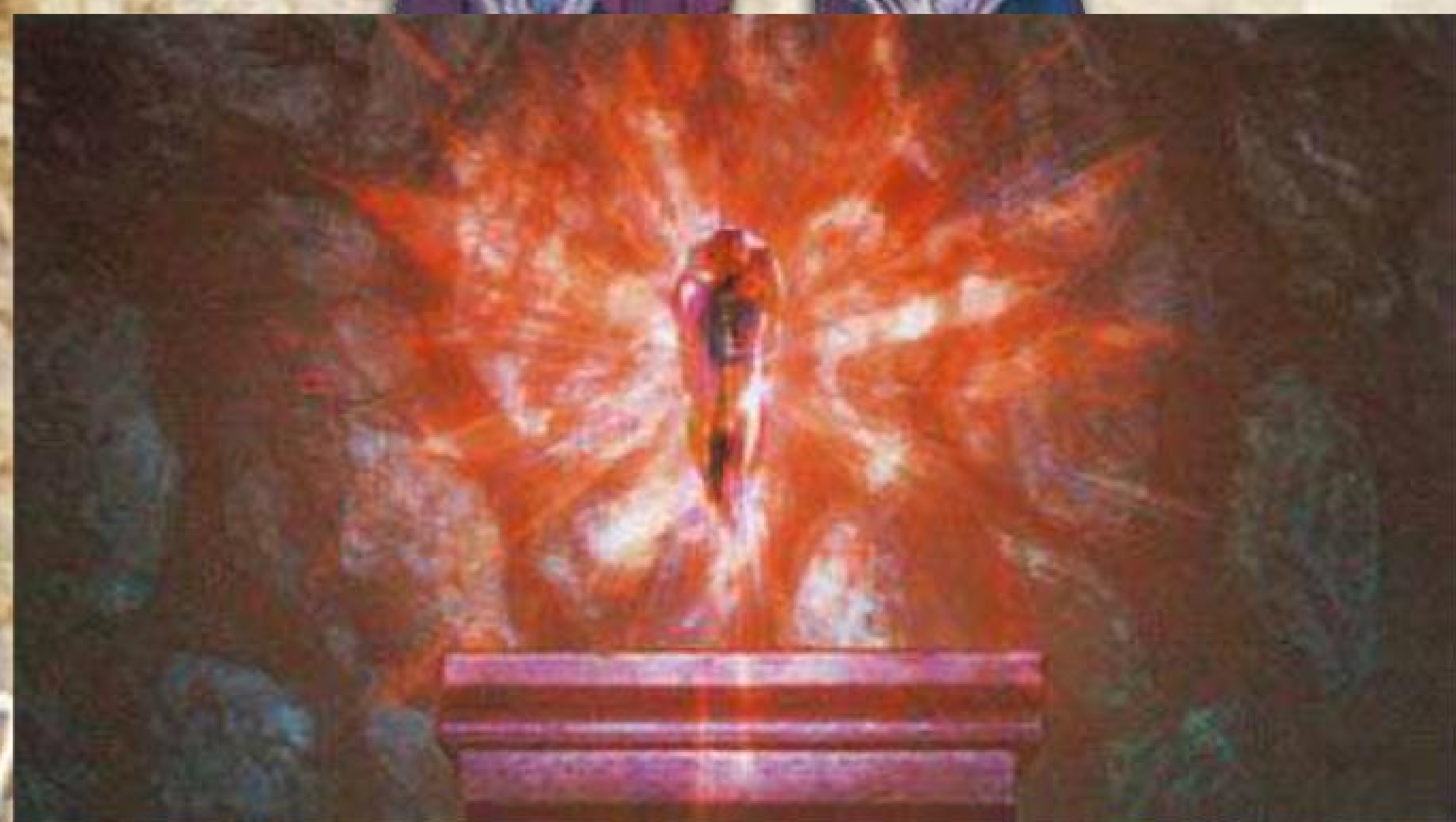
拥有被选中的力量
隐藏着"王"之资质的年轻人

主人公 男

来到故事的起点"卡辽波鲁特"村庄的年轻人。丧失了记忆，连自己是谁都不知道。但却拥有"与创世之理相关的特殊能力"。主人公到底是什么人，为什么会拥有这样的力量呢……



主人公 女



▲传闻获得核石之人，能够拥有成为世界之王的力量。主人公是为了什么而开始他的战斗的呢？

可以进行角色修改！

开始新游戏的时候，可以对主人公进行角色修改。发型、表情、性别以及声音都可以自由选择，打造出符合自己喜好的角色。到底准备了多少修改部件也是值得关注的。

讨伐魔物需要强力的武器！



主人公击倒魔物后，利用获得的素材和战斗报酬，可以生产各种武器、防具一类的装备品。其中特别是武器，种类繁多性能多彩，甚至达到了数百种之多！针对魔物的特性选择不同的武器，将成为战斗的关键。

用绝对的力量制伏魔物！





◀▲除了一部分战斗外，与敌人都是在场上直接进行战斗。太过注意眼前的敌人，也许会被身后的敌人偷袭？

精通所有的武器成为核石之王





武器的性能多种多样！

◀▲可以分离的剑、可以发挥体术的武器、甚至是能够投掷的斧……根据使用武器的区别，角色动作也会产生变化。

驱散“混沌”之力





主人公有着驱散“混沌”的特别力量。详情虽然还不明朗，但看画面中有显示着“将魔物从混沌中拉出。”的字样。拉出后会变得怎样？难道说会有不拉出混沌就无法战斗的魔物？详情还要等待日后的报道。

这是与同伴们羁绊的印证



◀同伴会装备各自的固有武器，使用自己独特的作战方式来进行战斗。

战斗是与同伴们一起出击进行的。虽然同伴们不能操控，但他们会使用多彩的武器援助主人公，值得依靠。这里介绍同伴的其中两位。

路斯

声优：杉田智和
武器：投掷斧

『七界的英雄？那种家伙根本不存在。』

似乎对未来有着先见之明的神秘青年。战斗知识丰富，是引导失去记忆的主人公的可靠同伴。在对话中称呼主人公为“核石之王”，似乎非常了解主人公……路斯的武器是投掷斧。能够使出从他的体型上无法想象的、充满激昂感的攻击。

路斯所知道的真相是？



『总有一天会告诉你的吧。但真相应该由你自己亲眼来验证。』

拉乌拉罗妮

声优：伊藤静
武器：战斧

存在于世界各地，支配着创出尖端科技的古代文明的王族末裔。虽然有一点洁癖，但正义感强，是洋溢着骑士道精神的战士。武器是巨大的战斧。非常熟悉只有主人公才能使用的“核石”之力，帮助主人公并提出共同战斗的提案。理由是为了拯救世界，但其真正意图还不明朗……



▲在卡辽波鲁特村与同伴们相遇。怎么让同伴加入，以及最多可以带多少同伴参加战斗都是令人在意的重点。



▲挥舞着几乎等身长的战斧战斗的拉乌拉罗妮。一个人难以闯过的难关，集合同伴之力就能轻松完成。



与同伴一起挑战难关!



文 白菜　美编 sienna

边境之门		
フロンティア ゲート		
Konami	RPG	预定2011年内
日版	1～3人	售价未定
对应周边未定		

PSP

相关报道 Vol.158 P18/Vol.162 P40/Vol.163 P56

FRONTIER GATE フロンティア ゲート

时间流逝，不知不觉之间日子已经入秋了。预定2011年内发售的《边境之门》又放出了新角色的情报，系统方面也有新情报。另外本辑“特快专递”中也为大家奉上了试玩版的攻略。但是游戏正式的发售日却迟迟未定。游戏的素质目前看来相当不错，希望不会延期。

再次追加新角色情报！

至今为止已经介绍过10名角色，这次再追加介绍拉尼与露缇尔两位强力的伙伴。他们的初期武器分别是格斗系与战盾系，是至今为止没有过的类型。



露缇尔

声优：名家佳织

『让你亲身体验下神的慈爱吧。』

出身地：因迪格王国

装备可能武器：战盾系/两手剑系/片手打击系

因迪格王国出身，是王国内阿鲁多拉教团的见习修女。为了完成“神谕”而来到边境。拥有坚持不懈的性格。



拉尼·拉特

声优：小西克幸

『……竟然不得不借助这些家伙们的力量。』

出身地：诺特斯族部落

装备可能武器：格斗系/片手剑系/弓系

诺特斯族出身的沉默战士。身为下任族长候补，为了制作“族长之证”而来到边境。期待着部族与边境某个岛上的未来，拥有温柔的心。

详细的游戏系统

下面将为大家介绍锻冶屋的武器锻冶、魔法与技能升级的系统详细情报。特别是技能升级系统，免除了繁琐的设定，可谓返璞归真。

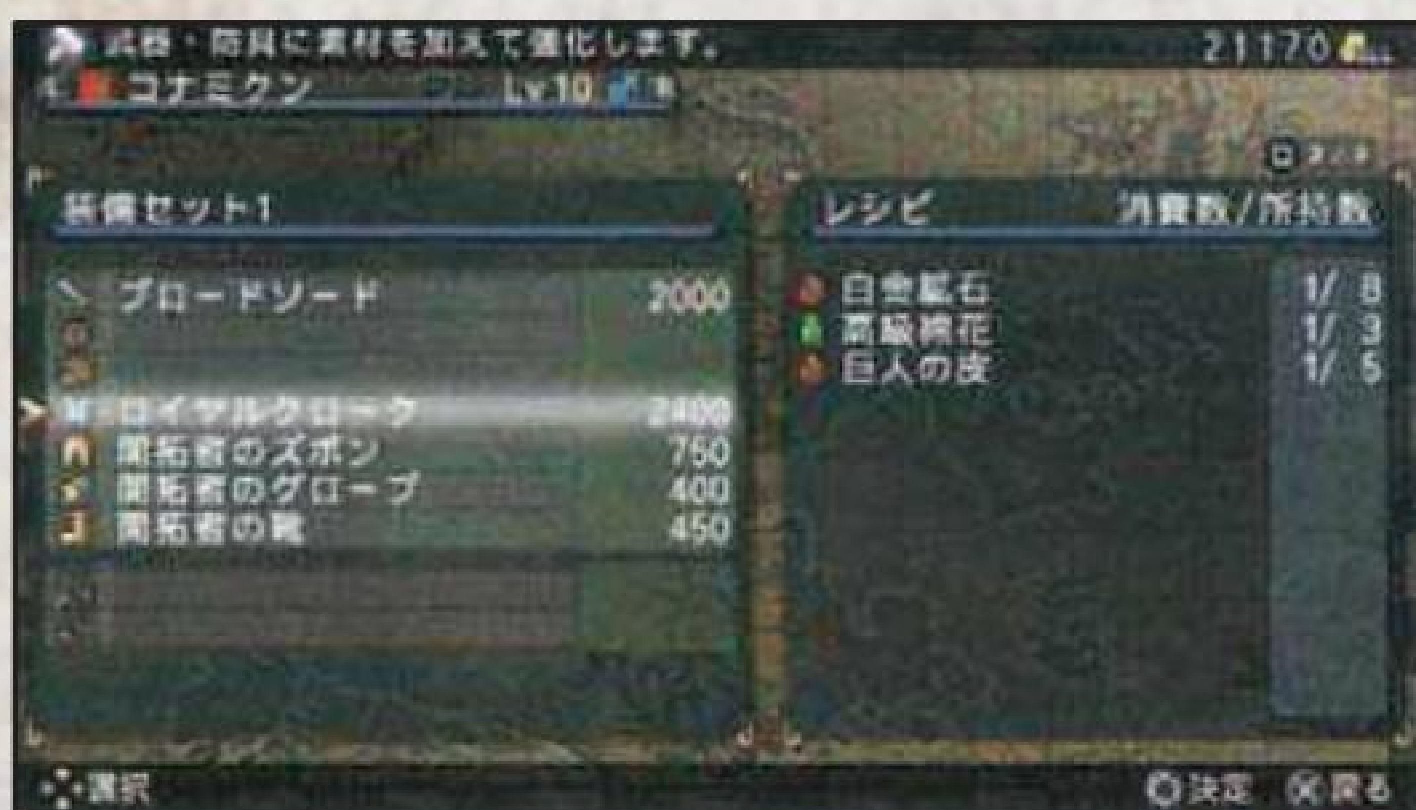


▲想要改变武器的外观与性能的话，推荐进行改造。改造武器也是能够进行强化的。

锻冶屋

制作出自己喜欢的武具

将冒险中发现的素材拿到锻冶屋去，就能制作出全新的武具。武具是带有等级的，通过装备品强化，可以提升其等级。虽然强化高级武具需要难以获得的道具与大量金钱，但就算是初始武具，也是能够强化到最高等级的。



◀任意装备都可以进行强化。认准自己的喜好武器不断强化吧。

魔法

辅助战斗的强大能力

游戏中存在着攻击系、辅助系等数个种类的魔法。在魔法学院中可以学习这些魔法，并随时使用。但是，要学习魔法必须拥有在“阿斯特拉姆”周边才能采取到的“萤矿石”。


可以进行远距离的攻击！


这就是阿斯特拉姆！

▲阿斯特拉姆是寄宿着魔法成分的谜之物体。在这个物体周边就能采取到萤矿石。

技能升级

不断使用就能提升能力

武器与魔法都存在着技能等级。一直使用同一种类型的武器，该类型的技能等级就会提升。等级提升后就能习得新的技能。魔法则按照不同的魔法分别拥有各自的等级，等级提升后威力就会增加。



大容量的下载试玩版放出！支持多人联机！

作成角色

在降临于边境前，玩家需要制作自己的分身角色。脸型与发型等等部件应有尽有，玩家可以调整到自己满意为止。甚至可以将一些不合心意的部件给屏蔽掉哦。



指导任务一试身手！

与公会会长对话后，就能够接到一开始的指导任务。玩家将与熟练的开拓者莱茵巴鲁特一起出发，在他的指导下学习实战的操作与战斗规则。



▲一开始能够使用的技为2种类。分别是提升己方战意与降低敌方的战意。



◀莱茵巴鲁特实力超群，无愧于当代最强的称号。

在试玩版能够成为搭档的角色

包括莱茵巴鲁特在内，游戏中一共有15人能够成为搭档。在试玩版中能够使用的就是以下3人。与他们一起挑战任务吧。

玛丽亚夏尔缇

声优：坂本真绫

充满了高贵的气息，不知世间险恶的大小姐。被一路走来的搭档抛弃，似乎正在困扰中。



埃雷提奥

声优：阿部敦



憧憬着开拓边境之地的"传说中的英雄"的青年。与玩家同样是刚刚成为开拓者的新手。

埃米利奥

声优：铃村健一



追寻传说中的武器而来到边境的刀匠。与其他的搭档不同，他能够使用所有的武器。



序章任务体验！

来到街道上的公会，就能接受住民的委托。一开始大都是采取或收集之类的任务，当等级提升后就能接到讨伐大型怪兽的委托了。试玩版中能够进行的任务将在本辑"特快专递"中详细介绍。



不断挑战任务，扩大行动范围

联机模式下体验更加激烈的战斗！

本作在联机模式下最多支持3人同时游戏。而且无论谁接触到敌人，只要在一定范围内，全员都会进入战斗。战斗是指令式的回合制，可以对被打至高空的怪兽进行反复追击。





以6人之力完成华丽的连携

◀▲进入战斗模式后，在全员选择完战斗指令前都会保持待机状态，选择完成后回合才开始。加上搭档在内一共6名角色将对敌人展开攻击。

▼在片头中登场的传说中的英雄。他装备的武器似乎是战盾系？



试玩版特典

获得限定道具"赤色英雄装备"

将试玩版的存档继承在正式版开始游戏的话，就能在正式版中获得"赤色英雄装备"。这可是传说中的英雄其中一人的装备，一定不要错过！

试玩版的存档是可以继承到正式版的

噬神者2（暂名）		
God Eater2（暂名）		
NBGI	ACT	预定2012年内
日版	1～4人	售价未定
对应周边未定		

PSP

文 半夏
美编 sienna

最新情报
新的故事
新的人物
新的武器
开发者访谈
完整收录

吞噬神灵的新篇章

GOD EATER 2
ゴッドイーター2（仮題）

本作是“《噬神者》系列”的最新作品，初代因为类似于《怪物猎人》，并瞄准了《MHP 2nd G》发售许久，但新作迟迟未公布的空当期发卖，所以得到了不错的销售成绩。前作的60万销量加之强化版《噬神者 爆裂》，累计销量达到了110万套，足以说明本系列的成功。就在今年的TGS上，系列新作《噬神者2》（以下简称《GE2》）也和我们见面了，这次游戏的背景将发生一定的改变，该系列粉丝绝对不容错过！





在前作3年之后的世界里

本作的舞台将是前作三年后的世界，世界依然存在于谜之生物“荒神”的威胁之下，而狩猎荒神的“噬神者”们也依然活跃着。本次前线将为大家带来全新的主人公介绍、以及新武器等。

新的主人公

作为玩家分身存在的主人公是特殊部队“布兰特”所属的新世代噬神者。动作表现力与前作相比有所提升，人物表情的表现力也有大幅的进化。玩家们可以对人物创建时的各种要素进行一下期待。

特殊部队“布兰特”所属的女性主人公

特殊部队『布兰特』所属的男性主人公

故事简介

西历2074年前作故事的三年后，世界的安全仍然被神秘生物“荒神”威胁，作为芬里尔本部直属研究机关的“弗莱娅”所属特殊部队“布兰特”一员的主角来到了极东地区，这里充满了被谜之红雨淋到而凶暴化的“感应种荒神”，以及被不治之症困扰的人们……

第三代噬神者?

前作的噬神者使用的为“旧型神机”和“第2世代神机”，本作将会加入新主人公所使用的“第3世代神机”，这种神机比以前更为强大，存在着神奇的力量，同时可以从人物手腕上明显地看出神机的变化。

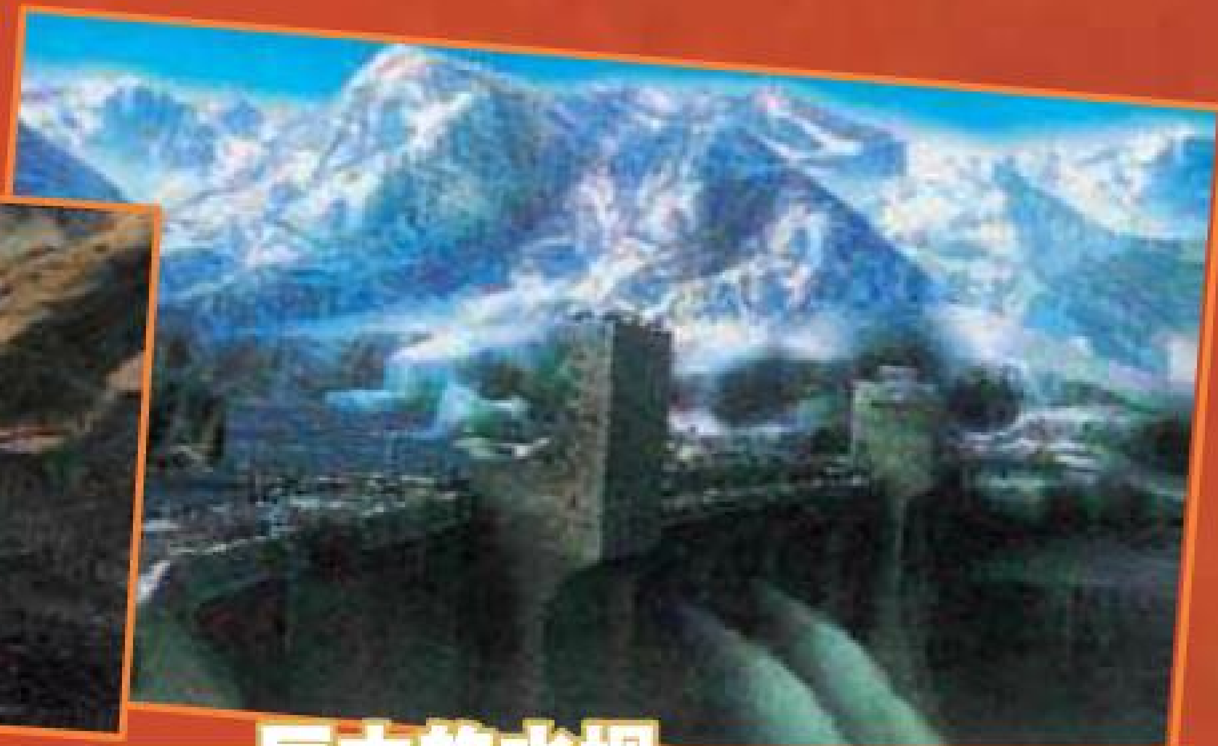


新故事的舞台

本次我们玩家活动的主要地点是“弗莱娅”的独立机动支部，周边加入了很多前所未有的场景区域，相比于前作的极东支部的周边大为扩张，可以猎杀“荒神”的区域将会大幅增加，这是不是意味着我们会在更为广阔的区域和“荒神”进行战斗呢？让我们拭目以待。



▲荒废的未来都市风景沿袭前作设定，新作的世界将会更加广阔。



巨大的水坝



“弗莱娅”的独体机动支部



烈火中的街道



▲新增场景“苍冰峡谷”，该地图整体采用直线型设计，比较适合超远距离的设计系武器发挥其特点。

将贪婪的荒神尽数消灭！

增强战力的新型武器

本作在前作短剑、长剑、巨剑的基础上增加了全新的近战武器——“增压锤”和“蓄力枪”，相信这两者的加入也将会给玩家带来更多的作战配备选择，使玩家能够更加从容地面对新的挑战，那么这两者都是怎样的武器呢？我们来简单的看一下。



蓄力枪

增压锤



大幅强化直线攻击动作的新型武器，可以通过“蓄力”对荒神的弱点部位造成连续伤害。





厚重的打击感与高速的攻击速度同时具备的新型武器，同时还搭载了全新的特殊机关。

全新荒神

和玩家对峙的荒神在前作的基础上追加众多新的种类，这次将为大家介绍《GE2》的象征荒神“阿鲁德克（マルドゥーク）”，它最引人注目的是其头上的红色器官，究竟有什么作用呢？

注目 新种感应种

“阿鲁德克”是被称作“感应种”的变种，作为群居荒神中的首领，它的行动会影响普通种荒神，如何应对感应种是狩猎的关键。

新荒神“阿鲁德克”正在嚎叫



“阿鲁德克”的咆哮可以召唤其他荒神！



开发者亲述《GE2》

本次访谈的对象是本作开发的关键人物：制作人富泽佑介和监督吉村广。从《GE2》的设计理念到新武器、新荒神等多种游戏新要素统统一网打尽！

富泽佑介

担任“《GE》系列”的制作人，参与制作包括加强版在内的多数企划。



吉村广

从“《GE》系列”第一作开始参与制作，曾负责过从世界观到游戏中的平衡等要素的工作。

——前作《噬神者 爆裂》的定义是“超进化版”，本次是游戏的正统续篇，因此访谈想先从本作的基础理念开始。

富泽佑介（以下简称富泽）：前作《噬神者 爆裂》是在《GE》发售后收集玩家的意见，然后对游戏进行改进，以制造一款“完成形态”的游戏为目标而制作的。然后在《噬神者 爆裂》调查的基础上，想着会有什么样的玩家，他们想得到什么样的乐趣，进行分析、检证之后开始了本次游戏的企划。

吉村广（以下简称吉村）：《爆裂》是在前作的基础上改善系统的性能等消除玩家的不满，从“显而易见的意见”进行明确的调整，但是这次的《GE2》则是为了实现玩家“不那么显而易见的愿望”，以这个概念为理念制作的。

——原来如此，那么就是在知道应该强化哪些的基础上，再以制作新的东西为目标而努力？

富泽：没错是这样的，充分体验高速的动作快感和作为主角享受故事的情节是“《GE》系列”的两大支柱，两者能否融合在一起是玩家能否体验到游戏乐趣的关键。所以《GE2》首先也要先强化这两个部分。

吉村：换个角度想又是ACT又可以使用自己定制的主人公体验故事的游戏基本没有，所以我认为这才是“《GE》系列”最大的特点。

——那么下面请两位从故事方面谈谈吧，《GE2》的世界和前作有所关联吗？

富泽：是继承前作的，本作的时间设定在前作发生的3年后，作为《GE》舞台的极东支部自然被被保留下来，在前作活跃的角色们这一次也将客串出演……大概（笑）。本作的玩家将乘坐巨大的移动要塞，作为远征部队“弗莱娅”的一员来到极东地区，然后在这里继续活跃。

吉村：由自己亲自创造的角色作为主角活跃在《GE》的故事中是“《GE》系列”的一大特征，而使玩家体验到被卷入能够改变世界的重大事件中是《GE2》的努力目标。

富泽：因为《GE2》的故事将是全新的，即使没有

即使进化了也没有改变的部分

近战武器和枪可以自由切换的设定，作为系列的特征得到继承。另外武器可以对荒神进行捕食然后提升力量的设定也得到保留。除了游戏的基础设定之外，还有一样没有变化的就是工作人员的开发态度。“和玩家一起创作游戏”是“《GE》系列”所秉持的开发理念，以前《GE》体验版公布后，开发者们听取玩家的意见，将即使已经开发终止的部分也重新进行开发，力求满足所有玩家的要求，正是这种姿态才创造了《GE》的成功。这一次《GE2》的玩家交流版已经开放，期待在和玩家交流的过程中使游戏更加进步。

独特的操作系统得到保留





►已经存在的武器动作也会进行追加和改善，更加具有个性！

的全新挑战



体验过前作也能够享受游戏的乐趣。但是呢，也有不少玩过前作才会知道的有趣的梗，所以建议大家先购买《噬神者 爆裂》来预习一下哦（笑）。

——这次角色的表现将比前作有大幅的变化啊。

吉村：从根本上说是为了使玩家对故事中的主人公注入更多的感情，因此更加强调角色的表现。为了实现这一点就不可避免地需要提升角色的表情表现，因此不断探索，在玩家所能接受的范围内提升角色的感情表现。

富泽：使更多的人能够接受，又不让前作的粉丝觉得变化太大，把握这两者间的平衡真的非常花费心思。

——《GE2》是否和前作一样，靠完成故事中的任务来推进流程前进呢？

吉村：确实是这样，但是《GE2》在联机游戏的时候故事的进行会有所变化。前作联机时不是有为了不让同伴等待而含泪快进剧情的事情吗？这次为了解决这个问题，而把和故事相关的任务和多人进行任务分开了。

富泽：当然因为角色身上的素材是相通的，因此可以先进行故事任务，一段时间后进行多人联机任务搜集到更好的素材用来强化武器，再回到故事任务。

——这么说的话故事任务是只能单人进行吗？

吉村：并不是这样，一样可以和朋友一起玩的。

——可以谈一下本次追加的两个武器增压锤、蓄力枪的特征吗？

富泽：首先，前作的动作特征是连续攻击和回避相结合，也就是可以持续攻击这一点。因此本作新增加的武器也继承这一点，同时保持武器的特征。这两点都达到是我们设计的理念。

吉村：想要制作更加专业的武器，每按下一个按键都能产生对应的攻击。

富泽：说到锤子的话给人相当重量级的感觉，因此在设计增压锤时绝对不能忽视它的速度感，想要把它设计成既有一定重量又能快速攻击的感觉。

吉村：在《GE》的高速游戏中使用重量级的锤子，确实想要尝试看看呢。顺便一说新武器的捕食方法让人有点惊讶哟（笑）。

——那么能说说蓄力枪吗？

吉村：蓄力枪有突击这样的攻击特性，因此是能够瞄准某些特定部位的武器。当然也不只有突击，也可以进行横扫等大范围攻击。

——看来都是有明确使用目的的武器呢，那么为什么在选择新武器时选了大锤和枪呢？

吉村：之前的近战武器都是“咔嚓”一下这样斩断的感觉，想要加入“咚咚”的敲击感，两者结合，就能提供新的作战感觉。

富泽：为了对应更多人的喜好而进行的分化，既存的武器也会发生变化，详细的之后再告诉大家。

——令人在意的联机模式有没有追加什么新要素呢？

吉村：《GE》玩家操作的角色可以自由切换近距离攻击和远距离攻击，某个意义上讲是万能的呢。但是这样的弊端就是在联机过程中每个人的分工合作感薄弱。

富泽：《GE2》中的新武器在强调自我特性的同时，也增加了新的挑战——“战术连结系统”（具体见下文）在联机对战中实现比单人对战中更加重要的作用。

——那么最后请对期待《GE2》的玩家说几句话吧。

富泽：为了游戏能够在2012年发售，现在正在积极开发中。作为系列的正统续篇，享受过之前游戏乐趣的玩家自不必说，就算是没有接触过“《GE》系列”的玩家，我们也有自信呈献给他们一部相当优秀的作品。我们非常重视论坛上作品粉丝们提出的各种意见，并在游戏中加以改良，所以敬请期待吧！

吉村：之前一直在全力追逐前作，但是如今停下来仔细反思《GE》的真正魅力。本次介绍的仅仅是《GE2》真正价值的一小部分，更多令人惊喜的内容将会在今后慢慢为大家揭晓，就请一起期待吧。

战术连结（暂名）

本次为了使玩家能够在联机战斗中更加发挥自己的能力，而添加的新系统。战斗中可以合并共有的各种能力槽，比如在两人共有OP槽的情况下，一名玩家可以不断通过斩击积蓄OP，而另一名玩家则可以持续不断地在后方射击，还能消费2倍量的OP发射一种单人不能发射的强力子弹，同时战斗中可以自由连接或解除。活用这个新系统可以创造出各种全新的战术。



▲采访过程中看到的新系统开发概念图，还仅仅只是印象画面，实际游戏很可能有所不同。



各大厂商重点展台概况



SCE

本年TGS的焦点几乎都集中在PSV身上，因此SE在场地布置上可谓不遗余力，PSV的试玩区域就占据了SCE展台近3/5的面积。其布置上最大的亮点莫过于那块超巨型LCD屏幕，屏幕用6块相对较小的窄长形屏幕分布在左右，而中央则为播放影像的主屏幕。两边的辅屏幕由于显示当前播放的游戏宣传映像列表。当准备更换影像时，靠两边的两个屏幕就会出现机械臂，一边从即将完结的映像栏中抽出“光碟”、另一边将新的“光碟”放入下一个宣传映像栏中，充满创意。PSV展台上提供试玩的游戏数目达到31款，第一方乃至第三方的游戏全部都聚集于此，31款试玩游戏全部摆在观众面前，排场十足。

由于PSV是媒体与一般观众的试玩重点对象，因此PSV展台永远都是人山人海，到了中午，每款游戏的排队时间至少在半小时以上，为了减少观众们排队等待时的枯燥，展台除了用大屏幕不断播放新公布的游戏影像外，在试玩台前SCE还请来了大批长相甜美的Showgirl，领着队伍最前的几名观众到放有多台PSV的小方桌上，利用PSV的几款内置游戏向观众讲解PSV新特性。第一个游戏要求根据屏幕显示的数字按顺序点击，好让玩家熟悉触摸屏；第二个游戏是“揭便条纸”，将屏幕中显示标记1～10的便条纸按顺序地揭下来；第三个是要利用背后的触摸板，把画面下方的水珠弹到上方的圆环中，让玩家体验背后触摸板的操作。如果试玩队伍较为缓慢，Showgirl还会向玩家介绍另外一款内置游戏，这里需要玩家通过倾斜PSV的机身控制小人，躲避画面中出现的小球，同时捡取更多的星星。完成这一系列的体验介绍后，工作人员就会带领观众前往试玩台，在Showgirl一对一的游戏介绍下进行试玩。



■其实这已经算快了


■PSV试玩台是本届TGS焦点中的焦点。

他，就是主角！





当然SE展台并不是只有PSV，展台的右方是PS3和PSP的试玩展台，PS3的《高达对高达EXTREME》、《潜龙谍影HD》、PSP的《最终幻想零式》等最新试玩游戏都可以在这里体验到，最右边还有PS3 Move的体验区，可以看见不少欧美观众在里面用Move跟随PS3《迈克尔·杰克逊 生涯》载歌载舞。另外在展台最入口处可以看到SCE陈列的PSV产品线，其中我们还发现蓝、紫、红、黄等尚未发表的PSV新颜色。


■排着队的时候看看最新的宣传影像也不是什么坏事。


■Showgirl在向现场观众介绍PSV内置教学游戏的玩法。


■一对一的试玩。



▲现场展示的PSV产品线。


▲现场陈列出尚未公布的新颜色PSV。





PSV体验有感

当第一眼看见PSV的实物时，脑海留下的印象会是“好宽”；但当你第一次拿起PSV时，就会感叹它的“轻巧”，犹如拿着一台比PSP-1000更大、却只有PSP-3000重量的掌机。和PSP-1000相同，PSV的外壳同样使用亚克力材质，并且屏幕盖与主机外壳依然采用一体化。双摇杆设计正式降临到PS系掌机上，摇杆操作非常舒适，手感完全不亚于PS3手柄，另外由于摇杆存在一定高度，入手PSV之后看来要给它配个收纳盒或收纳袋，否则放在背包或手提包，摇晃时可能会因摇杆与包内物件发生碰撞，出现损坏的风险。从表面看PSV时，可能会觉得背面的触摸板会不太容易习惯，但实际拿起PSV后，两手的中指、无名指和尾指可以完全兼顾背后触摸板的操作，另外让小编惊叹的是，该触摸板还存在多段压感，顺着触按力度的不同，游戏中反映的效果也会存在差异。屏幕方面，PSV的屏幕色彩非常艳丽，加上900×544的分辨率，运行一些色彩渲染丰富的3D游戏表现毫不含糊，如《未知海域》、《大众高尔夫》等游戏时简直就是视觉的享受。

SEGA 吸引尽多眼球

本届SEGA展区的占地面积可以说是参展商之最，坐落在四号馆正中央的SEGA展区与SCE相邻而对，从媒体入口进入会场，SEGA的标志便显赫地出现在众人眼前。展台上方设有一面围绕着半边展台的长条屏幕，并不停地随机插播游戏广告。观众只要探头一看就能够知道SEGA展台展出了什么游戏。首先进入媒体视线的是《初音未来》新作的试玩台，包括PSP的《初音未来 女歌手计划 扩张版》、3DS的《初音未来 未来计划》两款游戏的试玩，Showgirl更会向每位试玩的观众赠送一把正反面印有这两款游戏的扇子（留意本辑特别抽奖预告哦）。



■公众日的小初音，可爱得让人想去捏一把。



■好吧，“《如龙》系列”每年都有这么一出。

■《节奏怪盗R》的舞台位置占尽地利。

该展区的左手边是SEGA的活动舞台，紧接的是《黑豹2 如龙 阿修罗篇》试玩展台，和往年一样，《如龙》总少不了美女的衬托，两名经SEGA甄选的陪酒女郎坐在沙发上提供观众们拍摄。在试玩完《黑豹2 如龙 阿修罗篇》后，工作人员还赠送观众一包湿纸巾。此外《节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产》也是SEGA展台的一大亮点，试玩台中央的屏幕正对着TGS展馆两区的通道，位置非常醒目，路过的时候不时会听到本作的主题曲。SEGA展台的另一个重点就是PC网游《梦幻之星在线2》的试玩台，现场还提供12人组队试玩，吸引了不少观众排队一试。进入展区内部可以看见《索尼克》新作的试玩台，另外还有不少厂商，如5pb.、GungHo、EA都是借SEGA的渠道出展区，因此在这一个展区里我们就可以看到各个厂商的漂亮Showgirl。虽然从展台的实质内容上比不上SCE，但试玩的游戏同样是五花八门，炫目度与SCE平分秋色。



■《梦幻之星在线2》与《FIFA》的展台。


■偶遇“《梦幻之星》系列”制作人酒井智史。

还是“无双”牌！

Koei Tecmo Games

坐落在6号馆的Koei Tecmo Games位于SE展区的旁边，展区的大屏幕舞台左拥《真三国无双6 猛将传》、右拥《忍者龙剑传3》，正好代表着Koei与Tecmo的两大看家之作。

由于这两款作品均为PS3平台，而PSV的《真三国无双NEXT》又放在PSV试玩区，因此Koei Tecom展区与掌机游戏的交集是比较小的。此外一旁还有Koei的网络游戏展览，分别出展《新长的野望OL》、《大航海时代OL》以及《真三国无双OL》供玩家试玩。

不过其中也有这么一款游戏掌机游戏，让厂商下足本钱去宣传，同时也体现出该厂商对女性玩家的重视：在《真三国无双6 猛将传》试玩台的旁边，设有3DS与NDS双平台的女性向游戏《绝代风华》的试玩台，试玩台紧贴一块差不多7米高的宣传板，成为TGS上别树一帜的风景线。游戏中玩家要扮演身为时尚商店店长的主人公（女），一边经营商店一边与其他男角色发展恋爱。在公众日中酷洛洛还不时看见有女性玩家上前尝试，随着女性玩家群体的逐渐扩大，相信今后的TGS这类女性向游戏试玩台也会越来越多。



■《绝代风华》的试玩展台。


■17号的公众日，舞台还举行了《真三国无双6 猛将传》游戏大赛。



场地虽小，内容多多！

Arc System Works

面对Konami的Arc System Works展区，属于位置不大，但内容却十分丰富，试玩游戏方面依然打着符合公司形象的“格斗”牌为主，其中最受人关注自然是《苍翼默示录 连续变换 扩张版》。由于PSV版那一边厢连媒体日都要排个130分钟，因此有不少人都会选择来这边试试家用机版，而且还有作为赠品的游戏主题贴纸赠送，何乐而不为呢（笑）。另外展区还提供了一系列自家开发的3DS配送游戏试玩。

16号的媒体日这里还展开了别开生面的媒体邀请赛，胜出者可以获得可爱的兽兵卫玩偶。可能这么说有点马后炮，如果同行的UCG小编九兵卫要不是不知道邀请函是要通过邮件回复才能参加这次比赛，这个媒体赛冠军必定是属于我们呀（饮恨状）。17号公众日当天，《苍翼默示录》的一众声优还于活动舞台进行游戏广播节目的现场录制环节，杉田智和、柿原彻也、植田佳奈、今井麻美、近藤佳奈子等人均作为嘉宾现身舞台，现场一时间聚集大批FANS，工作人员也不得不围起观众，避免观看舞台的观众阻塞到来往的人流。



■《苍翼默示录》媒体邀请赛时况。


■植田佳奈当天Cos自己配音的角色，造型非常可爱。




▲知名声优齐聚一堂。

Capcom 好多人，好多人，还是好多人！



Capcom今年的展台无论规模还是人气都算得上数一数二，主打的两款掌机作品《怪物猎人3 G》以及《生化危机 启示录》都有着超乎想象的人气，相信这两款3DS大作的出现能让不景气的3DS主机销量有所改善吧。《怪物猎人3 G》的试玩区和去年比较类似，也是在一个类似村落的屋子里进行试玩，试玩分为单人和联机两种类型，由于试玩的人数实在太多，因此今年也采取了发放预约券的形式，但即便是这样，整天的预约券也在几分钟之内就发放完毕，由此可见《怪物猎人》在玩家中的人气有多高了，当然也不排除有人是冲着精美的赠品去的。

《生化危机 启示录》的试玩区做得比较有特色，外观看起来就是游戏中吉尔一行人被困的游轮，进入船舱后要经过一段漆黑的过道，其中充满了各种丧尸的叫声，要是突然从空中掉出个什么东西来吓人的话，那就真和游乐场里的恐怖屋有得一拼了。另外诸如《战国BASARA3 宴》、《街霸对铁拳》、《阿修罗之怒》、《龙之信条》等家用机平台游戏也都是聚集了非常多的试玩者，可以说Capcom展台的大部分游戏前都围着一堆人，想试玩个游戏不排个几十分钟的队你都不好意思入场。

舞台活动

《雷顿教授VS逆转裁判》特别舞台活动

本次TGS上，在Capcom的舞台举办了3DS平台作品《雷顿教授VS逆转裁判》的舞台活动，本作是Level-5公司的“《雷顿教授》系列”和Capcom公司的“《逆转裁判》系列”进行合作的一款游戏，由Level-5社长日野晃博和“《逆转裁判》系列”创始人巧舟共同担当游戏的制作。

之后，日野晃博、巧舟以及Capcom方面的制作人竹下博信出席了展会，三人就两部作品的合作进行了对谈，在稍后播放的影像中公布了成步堂龙一和绫里真宵的3D形象，游戏中魔女裁判的影像也有所提及，最后雷顿教授和成步堂两人一起说出“异议”时引起了台下观众的共鸣。

在介绍完游戏的舞台和大致内容后，对游戏中为主要角色配音的演员们也一一进行了介绍，展会的最后竹下博信表示本作将于2012年与玩家们见面，真心希望2012年能等到这款作品的到来。



■从左到右分别是日野晃博、巧舟和竹下博信。



■非常期待游戏中雷顿教授和成步堂的互动。





▲两大系列作品主要角色声优的介绍，话说本人好久都没看过堀北真希演的电视剧了……

《怪物猎人3 G》舞台活动

作为本次TGS的重头，Capcom自然不会放过《怪物猎人3 G》的舞台活动。活动开始后，制作人辻本良三和导演藤冈要登上了展台。在看过宣传PV后，两人还就里面的怪物的瞩目点进行了简单的说明。之后话题转到了游戏中的据点“坦吉亚港”，在任务的准备期间还可以进行掰手腕的小游戏。影像中出现的新怪物“碎龙”是关注的重点，两人针对这只新怪物的特点和攻击方式进行了简单的讲解。

由于本作是以Wii平台的《怪物猎人3》为蓝本进行制作的，因此《怪物猎人3》中的随从“卡洋巴”将在本作中与玩家共同战斗。水战是《怪物猎人3》中新加入的要素，而这一要素也继承到了本作中，玩家可以在水中体验狩猎的乐趣。之后两人实机演示了在据点接受任务以及进行狩猎的一些基本操作，用下屏的各种功能可以很大程度简化操作，让狩猎更加快捷方便。本作预定于今年12月10日发售，相信到时候又将涌现出一批又一批的猎人玩家。

■和Wii上的3代一样，这次的据点在海港。



■总算可以在掌机上体验有水中战的《怪物猎人》了。







Konami

不紧不慢，稳中求胜！

Konami的展台和其他厂商的展台相比则低调了不少，没有那种特别吸引眼球的装饰或宣传，只是凭借着自己的口碑和实力默默吸引着来往的玩家。这次Konami试玩区最值得关注的应该是将于年底发售的、体验真实恋爱感觉的《新·深爱》，以及各种《潜龙谍影》的复刻版和高清化版。《新·深爱》的试玩区规模较大，可试玩的机器数量非常多，加上门口摆着三位女主角的立绘以及限定主机的样品，玩家路过时不自觉地就被吸引过去了。不过实际上《新·深爱》的试玩不怎么厚道，只有一个观赏模式的试玩搞得一群宅男除了想方设法偷窥裙底外几乎找不到其他事情可做。《潜龙谍影》的各种高清化版本试玩排成了一排，每个版本试玩过后还会送一把特定角色的主题扇子，全部收集的话可是很有成就感的。



值得一提的是，Falcom此次参展的《碧之轨迹》也位于Konami的展台，虽然处于比较角落的位置，不过Falcom为了此次的宣传可以说不遗余力。试玩的赠品是一个大购物袋外加一个Falcom吉祥物“咪西”的布偶，不过没过多久，试玩赠品就变成了见人就发，公众日更是出现了排队领取购物袋的情形，每天展会结束后都可以看到会场里的人几乎人手一个《碧之轨迹》的购物袋，这种不惜成本的宣传足以让人汗颜，但也足以让人记得Falcom以及《碧之轨迹》的名字了。

舞台活动

Konami x Nude Maker共同打造的《战律之云》相关舞台活动

TGS公众日第一天，在Konami展台进行了PSP平台的话题作品《战律之云》的舞台活动。活动开始后，司仪森一丁用轻快的演讲方式瞬间将观众的情绪提升了起来，之后本作的制作人向峠慎吾和负责剧本的河野一二三登场，负责剧本的河野表示：“这个作品描写的是人类遭到外星生命体的侵略，在危急存亡关头的最后一搏”。在绝境中找出一线生机是本作最大的主题，而这个主题的创意与这次的东日本大地震有着一定的关系。之后公布了本作华丽的声优表，宫野真守、远藤绫等实力派声优的加盟为游戏增色不少。

一段PV动画之后，负责角色设定、机械设定以及机器人设定的三位画师以及为女主角配音的远藤绫小姐也登上了舞台进行了关于角色感想的对谈，在展会即将结束之际，片尾曲《Embrace the Night》的演唱者山口理惠登场并现场热唱了这首歌曲，为展会圆满地拉下了帷幕。


■站在中央的是制作人向峠慎吾，右边的则是负责剧本的河野一二三。

■展会公布了主要角色的声优，阵容还真是华丽。

■山口理惠现场演绎片尾曲。

NBGI 不给力的掌机试玩





NBGI今年展台的最大卖点应该算是PS3平台的《机动战士高达 EXTREME VS.》试玩以及小黑屋里播放的各种游戏的PV影像了。这次NBGI的游戏PV影像还是很给力的，诸如家用机平台的《第2次超级机器人大战OG》、《圣斗士星矢战记》、《偶像大师2》，掌机平台的《AKB1/48 星恋关岛》、《无瑕传说R》等，制作得都非常不错，特别是《圣斗士星矢战记》，无双式的战斗方式让人看过后就有跃跃欲试的冲动。说起来，最近NBGI的“无双类”游戏还真不少，除了即将发售的《火影忍者 疾风传 终极冲击》外，《圣斗士星矢战记》和《海贼王 海贼无双》也紧接其后，难道NBGI想成为继光荣之后又一大无双厂商么?

NBGI这次的试玩主要以家用机为主，《铁拳》、《灵魂能力》的最新作试玩都吸引了不少格斗游戏爱好者的驻足，《机动战士高达 EXTREME VS.》更是设置了大量的试玩台供玩家体验。相比之下，掌机部分的试玩就不那么给力了，比较重头的PSV游戏，例如《无瑕传说R》就集中在PSV的试玩区，而NBGI自己试玩区部分只有《海贼王 巨人之战2 新世界》、《火影忍者 疾风传 终极冲击》这类二线作品，对于掌机爱好者来说实在是不给力啊。

舞台活动 《噬神者2》发布会

9月15日，NBGI在TGS会场召开了《噬神者2》（暂名）的发布会，制作人富泽佑介、导演吉村广登场并对本作进行了大致的介绍。新作的故事发生在前作3年之后，玩家将在新部队“布拉德（ブラッド）”中继续在充满怪物的世界冒险。除了人物建模有了很大的变化外，新作还增加了“增幅巨锤（ブ-ストハンマ-）”和“蓄能枪（チャ-ジスピア）”两种新武器，另外新敌人的造型也提前公布了，具体消息请关注我们的后续报道。最后，福泽先生最喜爱的角色“爱丽莎（アリサ）”的1/7比例手办化正在制作中，不知道有没有玩家对这款手办感兴趣呢?



■公布的新怪物的造型，看样子应该不是什么厉害的角色吧。



►爱丽莎的造型，不知道手办实际做出来之后会是什么效果。





▲新增的两种武器，不过就算加上前作的三种武器，数量还是偏少啊……


■三森铃子小姐在《白与黑 携带版》中为负责解说的史绪子配音。


■游戏制作人伊藤翔平登场为大家带来了本作的新情报。



■爱美小姐登场为观众带来了游戏的片尾曲。

《白与黑 携带版》舞台活动

9月17日，在NBGI展台举行了即将在11月23日发售的《白与黑 携带版》的舞台活动，矢作纱友里和南条爱乃两人被邀请作为舞台的主持人介绍《白与黑 携带版》的相关情报和内容。两人登场后不久，为《侦探歌剧 少女福尔摩斯》里夏洛克·雪莉福德配音的三森铃子小姐和为让崎妮洛配音的德井青空小姐也作为嘉宾登场。

之后介绍了《侦探歌剧 少女福尔摩斯》这部动画以及《白与黑 携带版》的PV和游戏中会登场的部分卡片所对应的动画作品，之后歌手爱美登场并演唱了游戏的片尾曲，最后在欢乐的气氛下结束了本次舞台活动。

“《机战》系列”20周年纪念舞台活动

9月18日，NBGI展台为了纪念“《机战》系列”20周年，特地请来了JAM Project和美乡亚纪为现场的观众助兴。开场，JAM就为大家带来了《第2次机器人大战Z 破界编》的主题曲《Noah》瞬间炒热现场气氛，接下来的第二首歌是《超级机器人大战OG 原创世纪》的主题歌《Rocks》，引得台下不少观众都和台上的歌手们一起疯狂起来。之后，美乡亚纪穿着浴衣登台为观众带来了动画《机器人大战OG》的两首片尾曲，歌曲演唱完毕后，该系列制作人寺田贵信登场，并为大家带来了PS3新作的最新PV影像。就在台下观众还在回味刺激的PV动画时，JAM Project再次为观众带来了动画《机器人大战OG》的前期片头曲《MAXON》，接着以一首《Skill》作为标志性收尾曲结束了整个舞台活动。


■JAM Project的现场互动能力可是顶级水准的。


■美乡亚纪的浴衣加上动画里美少女的泳装姿态，顿时让现场蒙上了一层粉红色的气息。

Square Enix

今年又是一个"最终幻想年"

今年SE的展台依旧以黑色为主基调，展台入口处高高挂着代表SE的两大吉祥物——陆行鸟和史莱姆。今年的SE可说是大作如云，作为3DS平台第一款《DQ》相关作品，《史莱姆总动员3》的试玩区面积意外地大，不过游戏的人气也意外地高，在媒体日也出现了排长队的现象。新作《地狱军团》、《勇气原点 飞翔妖精》也是关注的重点，《地狱军团》这款在PSV展区提供试玩的游戏人气一直标高，排队时间一直没有低于半个小时。

当然本次SE展台最值得关注的就是3款带"最终幻想"名称的游戏了。《最终幻想 零式》即将于10月27日发售，而且之前还推出了厚道的试玩版，不过即便如此也依然有不少玩家进入了这款游戏的试玩区；一款以《FF》系列作品音乐为主题的游戏《交响旋律 最终幻想》受到了玩家的高度重视，排队试玩的人络绎不绝，当然游戏的素质也确实令人非常满意；当然人气最高的还是即将在家用机平台登陆的《最终幻想ⅩⅢ-2》，光是看大屏幕播放的宣传动画就足以让人流连忘返，此行不试玩《最终幻想ⅩⅢ-2》，可以说是RPG爱好者的一大损失。

舞台活动

《勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版》大赛及《特利的神奇大陆》3DS版公布！

TGS的最后一天，在SE的展台举办了NDS平台游戏《勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版》的官方淘汰赛，制作人犬冢和解说者安元洋贵分别登场为大会的开幕致辞，安元洋贵作为声优，但其实是本作的铁杆粉丝，到昨天为止，游戏时间已经达到了398个小时，得知这一信息后台下的玩家们都惊讶不已。

比赛的选手是从东京、名古屋、大阪以及Wi-Fi对战中的胜者挑选出来的，经过一番激烈的角逐，最后的获胜者是名古屋的かりん选手。之后"《勇者斗恶龙》系列"生父堀井雄二先生登场并为获胜者颁发奖状和奖品。最后，堀井雄二和制作人犬冢宣布了《勇者斗恶龙 怪兽篇 特利的神奇大陆》即将在3DS上复刻的消息，预定于2012年发售，喜爱该系列的玩家可以期待我们的后续报道。



■8名参赛选手中貌似还有小朋友……



■冠亚军的角逐。


■《勇者斗恶龙 怪兽篇 特利的神奇大陆》3DS版消息的公布。

现场试玩报道

PSV篇

真・恐怖惊魂夜 第11个来访者

PSV	真かまいたちの夜　11人目の访问者		
	Chunsoft	AVG	预定2011年12月17日

该作已确定作为PSV的首发游戏，于是胧月的首发游戏购物单中又多出一项……试玩版的剧本是完全原创的小短篇，届时并不会收录到正式版中，试玩内容主要让玩家体验系列新增的角色语音和陀螺仪感应器功能。剧情讲述旅馆的住客大森（声优为杉田智和）丢失了自己珍贵的限定卡片，怀疑是被立花京香偷走，玩家要帮助立花京香洗清嫌疑。大致流程是完成一个推理，戳穿大森"没有靠近书柜"的谎言，然后四方向旋转PSV机身，寻找掉在地上的卡片即可。相比以往作品，虽然本作依然采用半透明剪影的人物，但是画面精细度提升明显，特别是语音代入感强烈，由我孙子武丸、麻野一哉、黑田研二等七位知名作家带来的故事也绝对不会令人失望。



国王、魔王与7公主 新・王样物语

PSV	王と魔王と7人の姫君たち ～新・王様物语～		
	Konami	RPG	发售日未定

《王样物语》是诞生于Wii平台的RPG名作，以漂亮的人设和优秀的系统获得了良好口碑。不过叫好不叫座，初代的销量并不理想，这次转移到PSV平台的新作会以怎样的面貌示人呢？

前作的幼小主人公克罗伯在本作变成了14岁的凛凛少年，作为亚尔珀克的少年国王，他的城堡被魔王占领，公主们也被抢走。为了光复国家，克罗伯募集国民组成亲卫队，开始了王国夺还战争。试玩版可与天狗BOSS交战，打败他可以救出樱花公主。率领同伴移动、向目标突击或撤退的基本系统与Wii版并没有区别，但有了触摸屏，玩家只要点击目标就能发动突击，点击远离自己的同伴可以将他们聚集起来。用背触板点击敌人则可以查看该单位的状态，非常方便。当然本作在强调触摸操作的同时并没有放弃按键，不喜欢触摸的玩家也可以放心了。



地狱军团

PSV	地狱の军团		
	Square Enix	ACT	预定2011年12月17日

作为PSV的另一款首发游戏，本作的玩法类似于即时战略。与略带恐怖色彩的主题画相异的是，实际游戏画面偏向卡通风格，玩家要操纵魔王，率领一群哥布林打倒敌人，称霸魔界。游戏的玩法较为简单，先调整视角和距离让目标敌人进入自己的射程，再按住R键即可指挥军团不断地攻击。在攻击没被打断时会不断累积连击数，且连击数周围会显示不断圆满的表盘，当表盘蓄满一圈，按○键即可发动一齐攻击，对敌人造成高威力的伤害。受到敌人的攻击时，我方的哥布林会被打散到地面各个区域，显示出骷髅图标。此时我方的攻击力降低，需要迅速操纵魔王四处移动，把哥布林们救活。试玩版提供了三种兵种，在射程和攻击范围上各有所长，而且感觉本作比较迎合轻度玩家，打起来非常爽快，难度也不算高。





VR网球4

PSV　パワ－スマッシュ4
SEGA | SPG | 预定2011年12月17日



“《VR网球》系列”在网球游戏这个领域中有着很好的口碑，而已于PS3和X360平台发售的《VR网球4》也以其优秀的素质博得了众多玩家的认可。这次的PSV试玩版可以利用按键和触摸两种操作方式，按键操作和以前的作品没什么区别，触摸操作则有点雷。点击屏幕控制球员跑位，划动屏幕进行击球，首先抛开手感不谈，走位和击球的操作很容易挡住屏幕，这样就无法确认对手击球后的动作以及球的飞行轨迹，在高难度下想以这种操作方式获胜难度可不是一般的高。

当然，触摸操作只是游戏的一个噱头而已，除此之外，游戏本身的素质非常不错，高画质加上良好的手感必定能让它成为首发游戏中的热门软件。



苍翼默示录 连续变换 扩张版

PSV　Blazblue Continuum Shift Extend
Arc System Works | FTG | 预定2011年12月17日

《苍翼默示录》是近年来非常热门的2D格斗游戏，编辑部内也有多人都在奋战，每天中午一堆人围观编辑部内的高手对战也是常有的事。这次的PSV试玩版采用的是最新的街机版本，除了加入了雷利乌斯这名新角色，其他角色的性能和连段也都和目前的PSP以及PS3版有所不同，本人使用的“松鼠”在实际操作时发现之前的大部分连段在这个版本中全都不成立了……

PSV版的试玩比较不给力，只能选择一个对战模式，并且还只能与电脑对战，胜利后直接GAME OVER。电脑的AI比较弱，根本无法体验到《苍翼默示录》激烈战斗的快感，加上本人会使用的角色只有“松鼠”一人，因此很快便结束了本次试玩。不过游戏的画面和PSP版比有了明显的提高，操作手感则没有明显的区别，搓招判定没有PSP版严格，至于其他的系统就只有等游戏发售后才知道了。



大众高尔夫6

PSV　みんなのGOLF 6
SCEJ | SPG | 预定2011年12月17日

本作由之前的《大众高尔夫 续》正式更名为《大众高尔夫6》，由此一来该作作为系列正统续作的地位也就确定下来了。本次试玩可以选择女主角由奈和男主角大和，每位角色可以体验3个洞，球杆有两根可供选择，球和解说员则只有一种可选。虽然试玩时间只有短短的10分钟，不过对于系列老玩家来说足够体验完所有的内容了。基本操作和PSP版没什么区别，右摇杆的主要作用是调整镜头视角。游戏画面的色彩十分鲜艳，即便展台不时有强光掠过，也完全不影响游戏的观感，高清画面带来的冲击力也极具魄力。

除了正式的游戏体验外，之前在口袋光环和书里介绍的诸如可以将人提起来、可以触摸人或小动物等互动环节也是可以体验的，另外本人在体验这些环节时，展台小姐还热情地教会了本人一个新的互动小环节，那就是可以用手指左右拨动屏幕上方的天空，这样就可以改变游戏里的时间（在白天、黄昏和夜晚进行变化）。

总体来说，试玩版的完成度还算比较高的，作为PSV的首发作品，本作绝对是刺激玩家购买欲的一大利器，至少本人就已经迫不及待地想第一时间入手，进行完整的游戏体验了。





真・三国无双 NEXT

PSV 真・三国无双 NEXT
Koei Tecmo Games | ACT | 预定2011年12月17日

作为“割草”游戏的代表作品，“《真・三国无双》系列”登陆新掌机平台也算预料之中的事了。这次的试玩版完成度非常高，可以从夏侯惇、周瑜、赵云和王元姬四名角色中选择其中一名进行游戏，游戏中玩家主要要做的就是占据地图上的各个据点。和五代一样，进入据点后会标注一个数值，打倒据点里的敌人后这个数值就会慢慢减少，减为0后就可以占据据点。攻击敌人时，左下角绿色的特技槽和黄色的无双槽都会不断增加，特技槽蓄满之后可以通过单次点击前触屏发动，在攻打据点时发动可以快速削减据点的数值。发动无双乱舞后无双槽会慢慢减少，这期间可以通过特殊操作来持续攻击敌人，试玩版中的四名角色无双乱舞后对应的操作都不一样，夏侯惇需要用手在前触屏来回拨动斩杀敌兵；周瑜要不断击打后触屏来攻击周身范围的敌人；赵云则需要点击前触屏来确定其冲刺的方向；王元姬则需要移动机器来转换视角，利用手中射出的符来攻击敌人。





游戏中许多地方都需要利用到触屏操作，最后的单挑战更是需要用全触屏操作来进行战斗，爽快感十足。这款游戏几乎利用到了PSV的所有操作方式，加上各个角色的操作方式变化很大，首发入手的话应该可以玩上很长一段时间。

梦幻俱乐部ZERO 携带版

PSV ドリームクラブZERO ポータブル
D3 Publisher | SLG | 预定2011年12月17日

本作是家用机平台同名作品的移植版，游戏的试玩版内容非常丰富，不但有聊天和迷你游戏的部分，甚至连打工赚钱的部分都收录了进去，而且在第二个星期还可以继续去夜店和女孩们共享夜晚，短短15分钟的试玩时间根本不够用啊。

游戏一开始就可以选择几乎所有的女生，之后的进程和系列作品区别不大，不过PSV版有对应的特殊操作，例如在玩小游戏“蛋包饭之恋”时就需要利用机器背后的触控板来移动包着番茄酱的纸袋，操作难度个人感觉比用摇杆还要高。

由于是移植作品，试玩版的完成度已经很高了，PSV版的读盘速度有所提升，但总体还是偏慢，希望正式版中能够彻底解决该系列读盘慢的问题。



忍道2 散华

PSV 忍道2 散华
Spike | ACT | 预定2011年12月17日

在PSV试玩展台中，有这么一个限制试玩观众年龄的游戏，这就是《忍道2》。

PSV试玩版提供两种任务供玩家选择，包括潜入暗杀目标与全灭敌人两种，而酷洛洛选择的是后者。刚进入游戏时，主人公就站在高楼之上，按着跳跃键不放主人公就能进行空中滑行至于地面。居高临下观察敌方的行踪，飞檐走壁藏于敌人的背后，各种潜入方式不由得让人想起《天诛》。当视线内出现敌人时，先触摸左下方的倒三角图标，然后不放触摸右边表示相应敌人的眼图标，就可以进行暗杀行动，这时画面会出现摇杆和按键的QTE提示，成功输入后主人公就会一跃而下，将敌人残忍地刺杀，画面爽快而血腥。不过整体刺杀流程显得过于简单，就试玩版而言，似乎只要敌人未发现自己，玩家的暗杀成功率几乎是100%。试玩版的武器包括手里剑、忍刀以及炸弹三种，然而在敌人未发现自己之前玩家完全可以使用暗杀来单方面结束战斗，若被敌人发现时，大多也是使用忍刀进行缠斗，因此手里剑和炸弹在这里几乎完全用不上。完成任务之后试玩亦将结束，现场即使限制时间尚未完结，Showgirl依然会请你离开……



山脊赛车（暂名）

PSV | リッジレーサー（暂名） | NBGI | RAC | 预定2012年12月17日



似乎只要有新主机推出，就少不了《山脊赛车》的出现，因此PSV也不例外，在TGS上的PSV展台中我们便能第一时间体验这款游戏。拿起展台的PSV、触摸画面上“Play”之后随即开始试玩，玩家并不能自由选择赛道和赛车。相比PSP，本作的画面有了极大的提高，赛车和赛道的贴图质量自然不用说，整体光照与阴影效果更让人赏心悦目。PSV上的《山脊赛车》与过去的操作方法并无太大差异，网络对战在试玩版中无法向观众展示，抛离画面上的进化，很遗憾的是酷洛洛并未能感受到本作在系统上的改进，官方资料称本作的开发进度为30%，但愿正式版发售时能够有所改进，若依然维持现阶段的设定，那对FANS而言，本作只能说是一款高清+网络对战掌机版的《山脊赛车》。



反重力赛车 2048

PSV | WipEout 2048 | SCE | RAC | 发售日未定

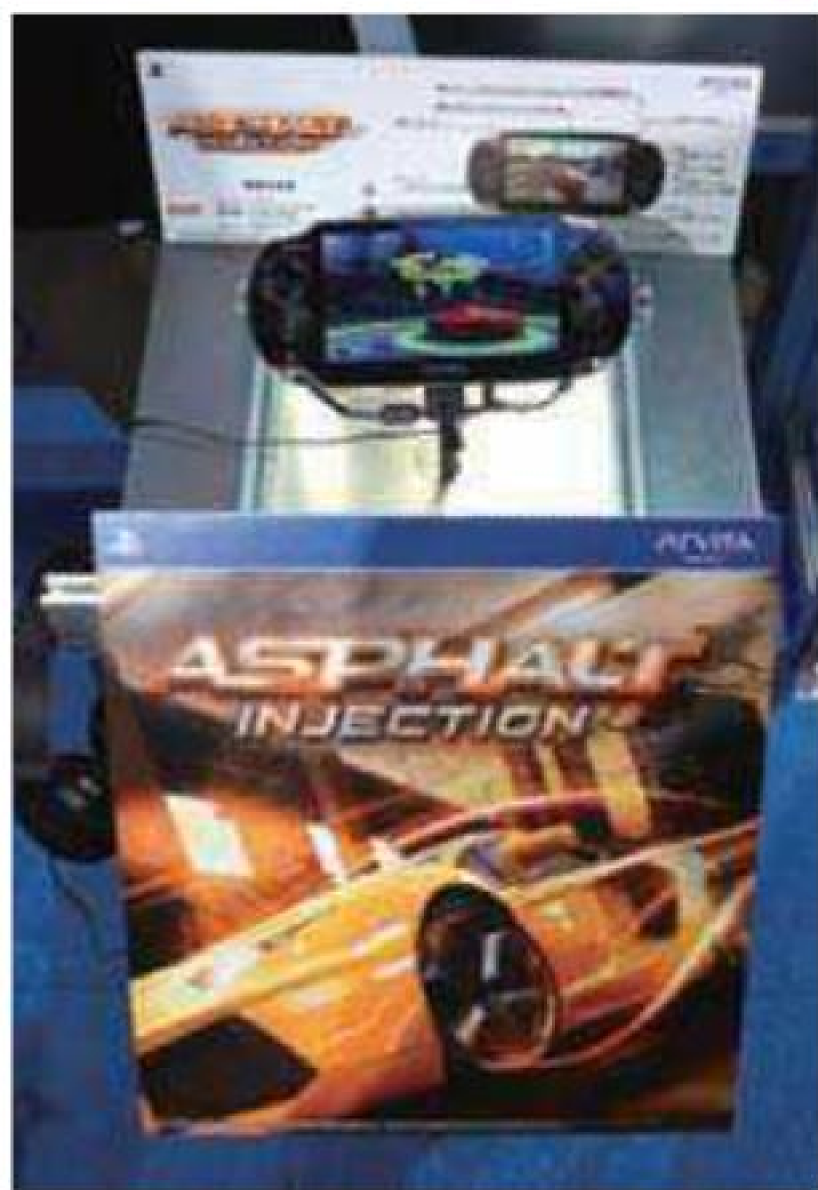
如果说《山脊赛车》是每款新主机的必备作品，那么《反重力赛车》算得上是索尼自家品牌主机上的护航之作。在充满未来感的道路上驰骋是本作的最大特色，虽然PSV展台上的试玩版完成度只有60%，但系列所追求的速度感以及激烈的攻防依然很好地在试玩版中得到体现。现场Showgirl向酷洛洛推荐使用PSV陀螺仪机能的体感操控，该模式下玩家可以通过倾斜PSV主机以实现赛车的转向，不过在这种高速赛车游戏上使用体感显然不是明智的选择，至少在操作上也需要一定时间去习惯，因此排位很快就掉到第8位，随后酷洛洛果断更换至正常操作模式……

本作互有攻守的赛车竞速十分激烈，当对手进入射程后，导弹等武器就会自动锁定，这时点击屏幕的武器图标即可发射，玩家不用在瞄准上再费心思。当然对手也会使用防护罩等对策，并不是简单地就能将对手消灭。最后值得一提的是跳跃感十足的BGM与游戏风格非常配合。本作试完后给酷洛洛的整体感觉可谓相当不错，如果要说缺点的话，也就那体感操作了。



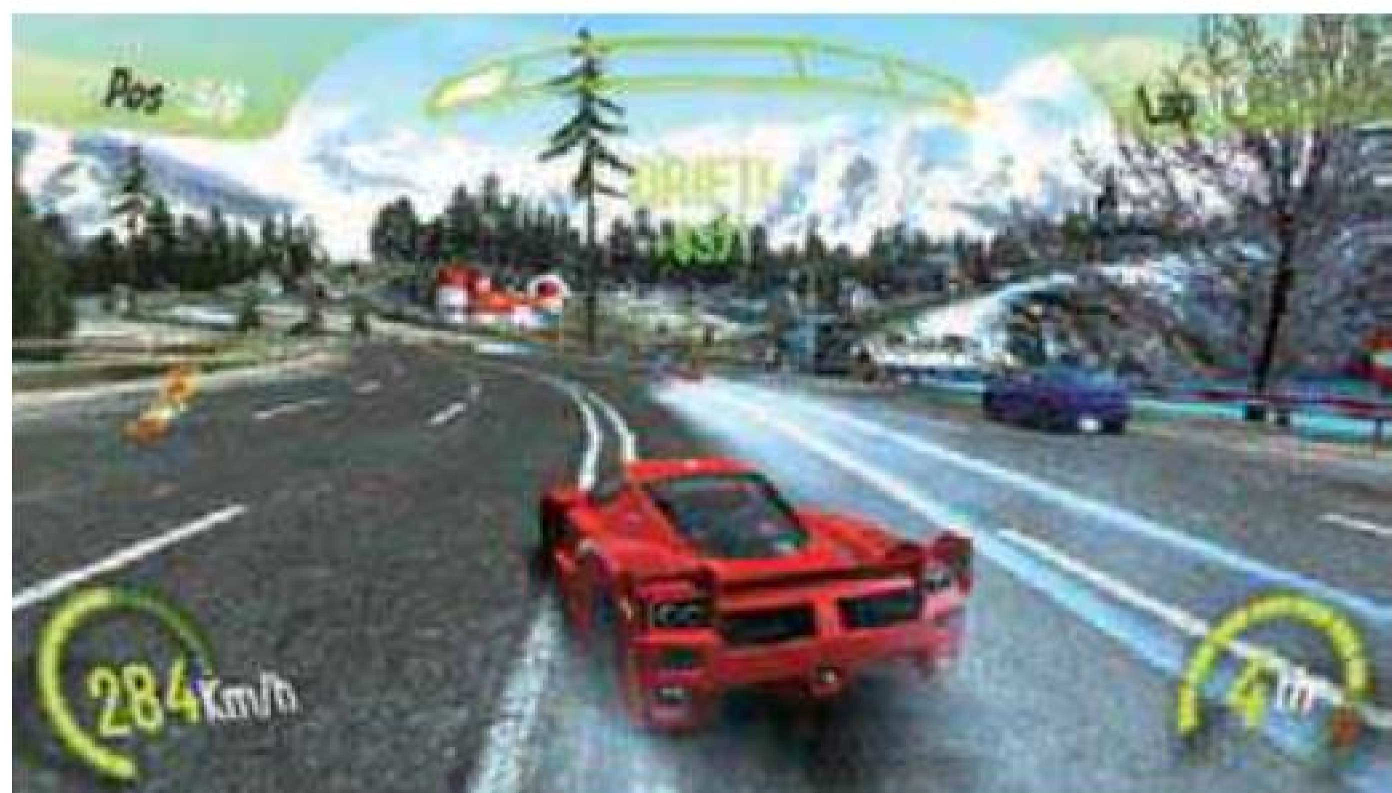
沥青都市 喷射

PSV | ASPHALT: INJECTION | Konami | RAC | 发售日未定



在PSV展台上有这么一款赛车游戏，很容易让人与同平台上的《山脊赛车》进行比较，这就是由Gameloft开发、Konami发行的《沥青都市 喷射》。

本作是一款实地取景和以采用真实存在车辆为蓝本开发的赛车游戏。相对《山脊赛车》，本作的赛道显得更为宽广，路上景色的变化也更为多样，试玩版中提供了Ferrari 458 Italia、F50、Lamborghini Reventon等共5台真实存在的超级跑车提供观众使用，从试玩版的语音说明可以知道，游戏中是通过赚取金钱以购买新车辆的。在操作方面，本作和《反重力赛车2048》一样，提供了直观的体感操作，只是依然不是很习惯；另一边按键操作模式提供了手动排挡以及自动排挡，玩家可以自由选择。游戏整个操作十分容易上手，画面在现场的PSV试玩游戏中也称得上是中上水平，此外正式版还将支持最大8人Wi-Fi联机。目前游戏已经完成开发，遗憾的是尚未公布发售日，喜欢赛车游戏的同学今后不妨关注一下。



终极漫画英雄对卡普空3

PSV ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

Capcom	FTG	预定2011年12月17日



PSV展台中除《苍翼默示录》新作外，还有一款格斗游戏提供试玩，这就是在TGS开幕前一天发表的作品《终极漫画英雄对卡普空3》。这款刚公布就可以在TGS试玩的游戏，吸引了不少媒体排队等候试玩。

本作是PS3上的同名游戏移植作，登场角色多达50名，而且其中大部分角色都能够在TGS试玩版中使用，战斗采用3v3形式进行，玩家可以选择隆等Capcom著名格斗游戏角色、与蜘蛛侠等美国知名漫画英雄人物组成梦幻队伍。操作方面，方向键及摇杆均可控制角色移动，□、△、○、×分别对应角色的轻、中、重以及特殊攻击。L、R轻按可以唤出相应角色进行援护攻击，长按则为更换上场角色。玩过PS3原作的同学相信会对本作感到十分欣喜，移植至PSV后无论运行帧数、整体画面以及必杀特写都没有任何的阉割，加上PSV的方向键出招手感也非常出众（诚言比3DS的十字键好太多了），了解角色连段方式后施展攻击可谓行云流水，爽快十足，另外正式版还预定加入最大6人观战，作为与PSV同时发售的游戏之一，喜欢FTG的同学们敬请期待吧。



仙境传说 奥德赛

PSV Ragnarok Odyssey

GunHo	ACT	发售日未定



TGS上提供本作试玩实在有点让人意外。如果说你是从MMORPG《仙境传说OL》走过来的玩家，看不惯PSP上的S·RPG《仙境传说 光与暗的王女》，那么PSV上的《仙境传说 奥德赛》会对您的胃口。试玩版的人物与环境贴图几乎看不到锯齿，整体的画面表现非常鲜艳，敌人许多都是出自原作的网游版，例如波利、兽人战士等。角色的攻击方式以轻攻击（△键）和重攻击（○键组成），按照固有的轻、重攻击组合就能施展连段，□为冲刺，跳跃之后同样可以进行冲刺以及攻击，实现爽快的空中连段和空中回避。不断击中敌人时角色左上方的气槽就会慢慢累积，蓄满后按画面左下的图标就能够进入特殊状态，这时角色的攻击力会大幅提升。大型BOSS战是游戏宣传的卖点之一，而在试玩版中酷洛洛对决的是一只巨大的兽人。游戏的战斗属于较为硬派的动作类型，打击感和速度感的表现都十分好，遗憾试玩版无法进行4人联机，期待届时游戏的表现吧。现场试玩时还出现一段小插曲：展台的操作说明居然没有说清楚如何防御，Showgirl因此被酷洛洛问得一头雾水，最后得由附近的工作人员查缺补漏，另外抱怨一下，本作只提供一台试玩机，实在太少了……



未知海域 黄金深渊

PSV アンチャ–テッド –地图なき冒険の始まり–

SCE	ACT	发售日未定

要数PSV展台上的明星作品，绝对是《未知海域 黄金深渊》，要在TGS上玩上本作，要么一进场立即奔赴展台，要么等上130分钟，而且到了下午3点就注定玩不上了。这次的试玩版E3上的版本所有不同，德雷克开始就被囚禁在一个着火的房间中，玩家要想尽办法离开这里并与女主角汇合。“无与伦比”是画面给人第一眼的感觉，游戏的人物建模和特效处理，只会让你觉得这是一款PS3游戏，不过部分场景渲染也不能说是尽善尽美，假如你细心留意场景中的火焰，就会发现上面带有一层细小的马赛克网。不过游戏的视角处理和操作手感依然一流，与PS3别无二致。德雷克要在屋中攀爬几处，从房间中脱出，其中用到了PSV触摸屏的各种特性，例如在屋内走木板时，玩家需要调整PSV的角度来保持德雷克的平衡，让其顺利走过。系列中常见的桥段在PSV的本作上也常有出现，例如攀爬过程中偶尔会出现突然滑落的情况，配合背景音乐与德雷克夸张的反应，把惊险的气氛营造得恰到好处。游戏目前开发进度为70%，在TGS试玩版中也存在不少BUG，其中一段路中爬上木箱后有可能掉下缝隙出不来，屋顶某处更有可能出现贴图错误，造成恶性BUG导致试玩无法继续进行，不过相信这都是在正式发售后可以解决的问题。如此大作，值得玩家耐心等待。



3DS篇

怪物猎人3 G

3DS　モンスターハンター3（トライ）G
Capcom | ACT | 预定2011年12月10日

于任天堂秋季发布会和东京游戏展前期就公布的本作，在会场赢得了热烈的人气，游客必须领取预约券并按时间排队。为了能试玩到单机和多人两个模式，胧月先排队领了单机试玩券，试玩时间为上午10点30分，排完以后再度折返到多人试玩券的领取处。虽然两次领券的时间差不过5分钟，但多人试玩时间已推到11点40分。看来玩家还是口嫌体正直，机种的变化毫不影响《怪物猎人》的品牌魅力。

试玩用的3DS并没有附加右摇杆外设，操作和PSP版几乎完全一样。只不过PSP版玩家尚可在拇指控制移动的同时用食指操作视角，3DS版却由于滑杆和十字键的位置关系，导致这两种操作无法同时进行。对此，厂商以下屏的视角调整虚拟按键来弥补，只要猎人进入了BOSS所在区域，点击下屏的BOSS图标，视角就会自动转向BOSS。无论单机还是多人，可挑战的怪物均为白兔兽、水龙和碎龙，其中碎龙为本次的新登场怪物，同时也是《MH3G》的标志怪。它隶属于兽龙种，试玩版的挑战难度就非常高，最为明显的特征是柱状头槌和前爪上都附着了绿色液体。从碎龙身上飞溅出的液体是一个个定时炸弹，无论是击中猎人还是掉落在地面，都会在一定时间后爆炸，对猎人产生干扰和伤害。对于附着在猎人身上的粘液，可以使用消臭玉或在地上翻滚3次解除。通过两次试玩，感觉碎龙和轰龙一样是比较欺负新手的怪物，攻击力大、攻击范围广，头槌、远程扑杀等较有威胁性的招式实际上并不太难回避。虽然试玩版仅提供了火山地形，不过看起来碎龙也不会拥有水中战。

水龙的战斗对于掌机猎人而言是比较新奇的，毕竟保留了Wii版《MH3》的水中战，本次的水龙会进入孤岛的水下区域，对新手来说也是不小的威胁。胧月之前也没有接触过Wii版，不过水下的移动手感并不像传闻中的那么差，广大“《MHP》系列”玩家不必谈水色变。白兔兽在联机模式下血量较多，但依然没什么难度，不消多说。





忍 3D

3DS　Shinobi 3D
SEGA | ACT | 预定2011年11月17日



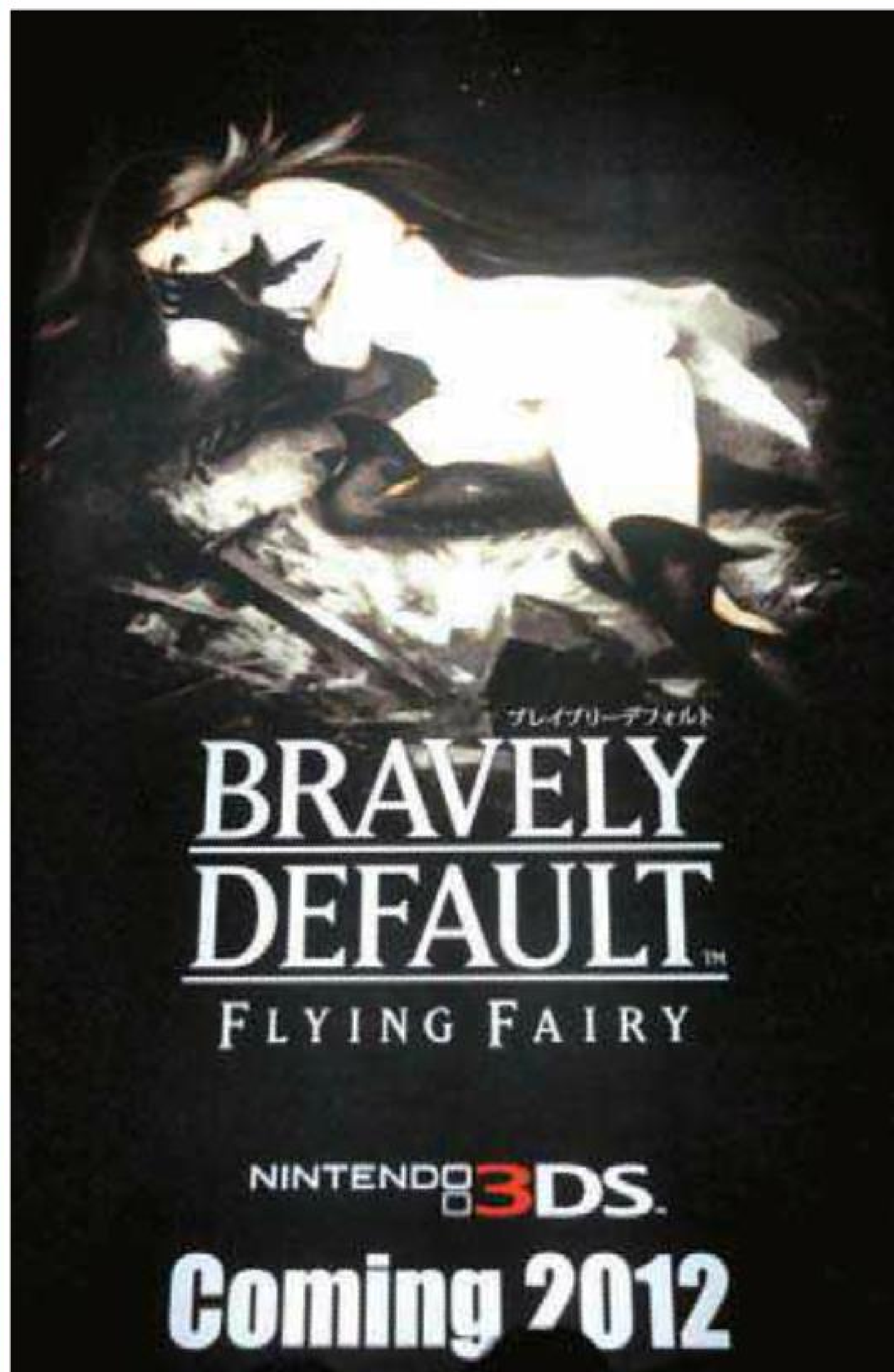
经历了PS2上的《忍Shinobi》和《忍Kunoichi》后，这次在3DS上再度复活的系列新作，玩法上放弃了杀阵系统，回归传统横版2D卷轴。可试玩的内容较多，而且操作比较复杂，除了最普通的跳跃和斩杀外，还可以使用手里剑、八双手里剑、忍术。攀援到高处或远处时，需要使用绳索。从试玩版看，在无法追求杀人的情况下，除了最速以外就是打分数了。打倒敌人能获得加分，而受到攻击则不但会减少HP，还会扣除一定分数，客观上也对玩家提出了无伤要求。画面看起来较为简陋，从跳跃到动作都满满的复古风。一些看似背景的物体，比如地面的火焰，有些会对玩家造成伤害，有些是纯背景，在视觉区分上不太明显，由此对玩家造成了小困扰，希望正式版里能有所调整。



勇气原点 飞翔妖精

3DS Bravely Default Flying Fairy

Square Enix	RPG	预定2012年内



一款原创RPG，且先说这游戏原名的翻译就苦恼了小编很长时间——这词组简直不合语法啊，SE自创词汇的同时又没有给予我们足够的信息量。这次的试玩其实并没有实际“玩”的内容，玩家进入游戏后，需要盯着试玩场地中间的一幅AR标志，随后现场的背景就会出现在屏幕中。屏幕的正中央出现本作的女主角，地面发生震动，女主角的身体会倒向地面，这时玩家可改变3DS的位置来寻找她。应该说游戏的虚拟现实效果做得还是非常不错的，角色与现实环境的互动较为逼真，不过具体怎么玩，我们不得而知。



迷宫的彼端

3DS ラビリンスの彼方

Konami	RPG	发售日未定

这是一款3D的迷宫类RPG，玩家要操作四人小队，与谜之少女一同探索迷宫。迷宫的内部为全3D的建模，不过移动起来与《风来之西林》相似，每次只能向上下左右以及斜方向的8个方向移动1个格子。滑杆控制移动，X/B/L/R分别对应上下左右的视点移动，上屏显示第一人称视角的迷宫内部实际结构，下屏显示队伍的状态和当前楼层的地图，点击下屏还能够选择使用道具。

游戏开始后，玩家随着少女进入一座不明高塔，少女的目的似乎是不断向上攀登，到达塔顶。探索过程中可见式遇敌，战斗为回合制，敌我双方各角色的行动速度决定了行动顺序。战斗中下屏会显示行动顺序和攻击敌人后的推测伤害值，而且也能通过滑杆来移动，不过每次连续移动两步以上，就会被敌人白白打一次。需要注意的两项要素为“蓄力攻击”和“属性”，蓄力攻击的威力远远高于普通攻击，但是选择该指令后角色的行动顺序会向后推延，之后再次行动时就能发动了。试玩版只能进行1段蓄力，但在正式版中，高阶的蓄力会让角色使出更为强力多彩的攻击。敌我双方拥有红、绿、蓝三种属性，克制关系为“红>绿>蓝>红”。攻击到对手的弱点，其伤害值会停留在空中。比如这张战斗画面，通过攻击敌人释放出252点的蓝色能量和126点的绿色能量，那么接下来当轮到与这些能量属性对应的角色行动时，会不分敌我地吸收，回复自身HP。合理使用的话能够回复己方HP，但如果行动顺序不当，也会对敌方造成连续补给。



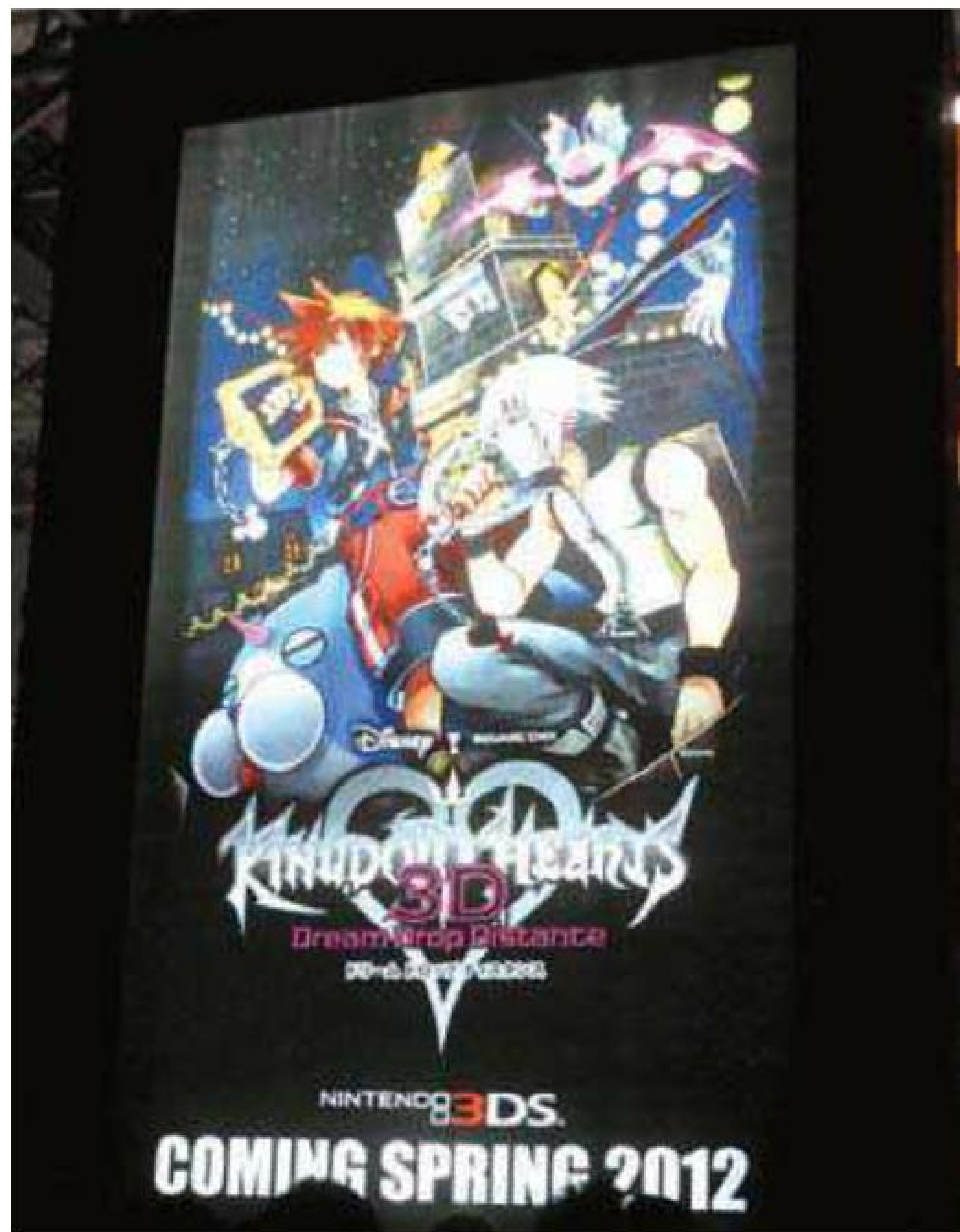
王国之心3D 梦中坠落

3DS キングダム ハーツ 3D [ドリームドロップ ディスタンス]

Square Enix	RPG	预定2012年春

这是“《王国之心》系列”在3DS上的首款作品，玩家的期待度也很高，这次在TGS上首次放出了可试玩版本。媒体日的两天里，虽然人气尚不如《MH3G》火爆，不过公众开放日则需要排上较长时间才能玩到，玩家可从索拉和利库两人中任选一名开始游戏。索拉出现在系列FANS熟悉的特拉弗斯镇，与利库走散的索拉遇到一名橙色头发的少年，玩过《美妙世界》的人应该知道他是谁。该少年似乎是想要参加某特别游戏，正在寻找同伴，手掌上有标记着游戏限制时间的倒计时。利库篇的世界则是在以大钟为标志物的小镇上。“《KH》系列”操作简单、动作华丽的传统魅力得以良好继承，特别是空中冲刺后利用墙壁或杆子使出的高速移动“自由连贯行动”极有操作快感，在空中自由驰骋并使出各种特技，让玩家领略到系列最高的爽快感。当





锁定图标变化后同时按下A和X键，能够发动“真实变换”，发动后能在3DS的触摸屏上完成各种操作，令角色发动华丽的攻击。索拉和利库的“真实变换”在指令和效果上有所区别，且发动后战斗一时中止，给予玩家充裕的输入时间。此外，使用触摸屏还能发动连携技，召唤出两个“食梦者”同伴帮助自己战斗，是非常强力的攻击手段。

初音未来 未来计划（暂名）

3DS Hatsune Miku Projecrt Mirai（暂名）

SEGA	MUG	预定2012年3月

本作的试玩和《初音未来 女歌手计划 扩张版》的试玩展台是在一起的，而且只要一次进场就能分别试玩这两款游戏。本作PV里的初音采用的是三头身的Q版造型，可爱程度不言而喻。开始游戏后，背景的PV动画中就会不断出现时钟一样的图标，指针会随着音乐节奏进行转动，而周围则布满了对应A、B两个按键的标识，在指针走到标识的位置按下对应按键即可。开启3D效果后，时钟和周围的标识会很明显地和背景播放的PV分开，这样在进行游戏时就不容易被背景的PV混淆视线，因此在游玩本作时开启裸眼3D功能是非常有必要的，这也是本人见过的将裸眼3D功能利用得最好的一款游戏了。

本作的试玩只有两首歌，不过歌曲都采用的完整版，长度自然有保证。按键的难度会随着玩家进行游戏时的好坏程度即时发生变化，这样一来各种程度的玩家都能在不更换难度的情况下完整地体验整首歌曲，享受到游戏的乐趣。虽说难度会进行变化，不过全程只对应A、B两个按键，总体来说还是比较简单的，不知道在正式版中会不会出现对应X、Y，甚至L、R按键的歌曲。







交响旋律 最终幻想

3DS | シアトリズム ファイナルファンタジー | Square Enix | MUG | 预定2011年冬

在《掌机王SP》164辑的“三次元空间”栏目中就曾介绍过本作，原以为只是借着《FF》之名随便做的一款小品游戏，实际试玩后才发现我之前的想法完全错了，这是一款为《FF》粉丝准备的一份极具新意的音乐盛宴。

游戏将收录从《FFⅠ》到《FFⅫ》全部作品的经典音乐，在这次的试玩版中就已经可以体验到大量作品的音乐了。本人试玩了《FFⅥ》、《FFⅦ》和《FFⅫ》的部分音乐，由于是试玩版，作品的数量不全，并且每一代作品里都只选取了少量经典歌曲，但这足以让系列粉丝感动得泪流满面了。根据歌曲的不同，游戏则主要分为战斗和田园两大模式，战斗模式的难点在于要同时关注4条槽上移动的节奏点，游戏为全程触屏操作，红色的节奏点对应点击、绿色的节奏点对应长按、黄色的节奏点上有对应的方向，需要用触控笔往对应的方向滑动。高难度歌曲中，绿色的长按节奏点收尾处还有对应滑动触控笔的操作，因此在实际游玩时要尽量将触控笔保持在屏幕中央，要是太靠左或靠右的话，遇到长按后的滑动指令就悲剧了。田园模式的难点在于长按时需要拖动节奏点上下移动，保持圆球状判定区在波浪形的线上才能增加连击数，高难度歌曲下需要准确快速地移动节奏点。

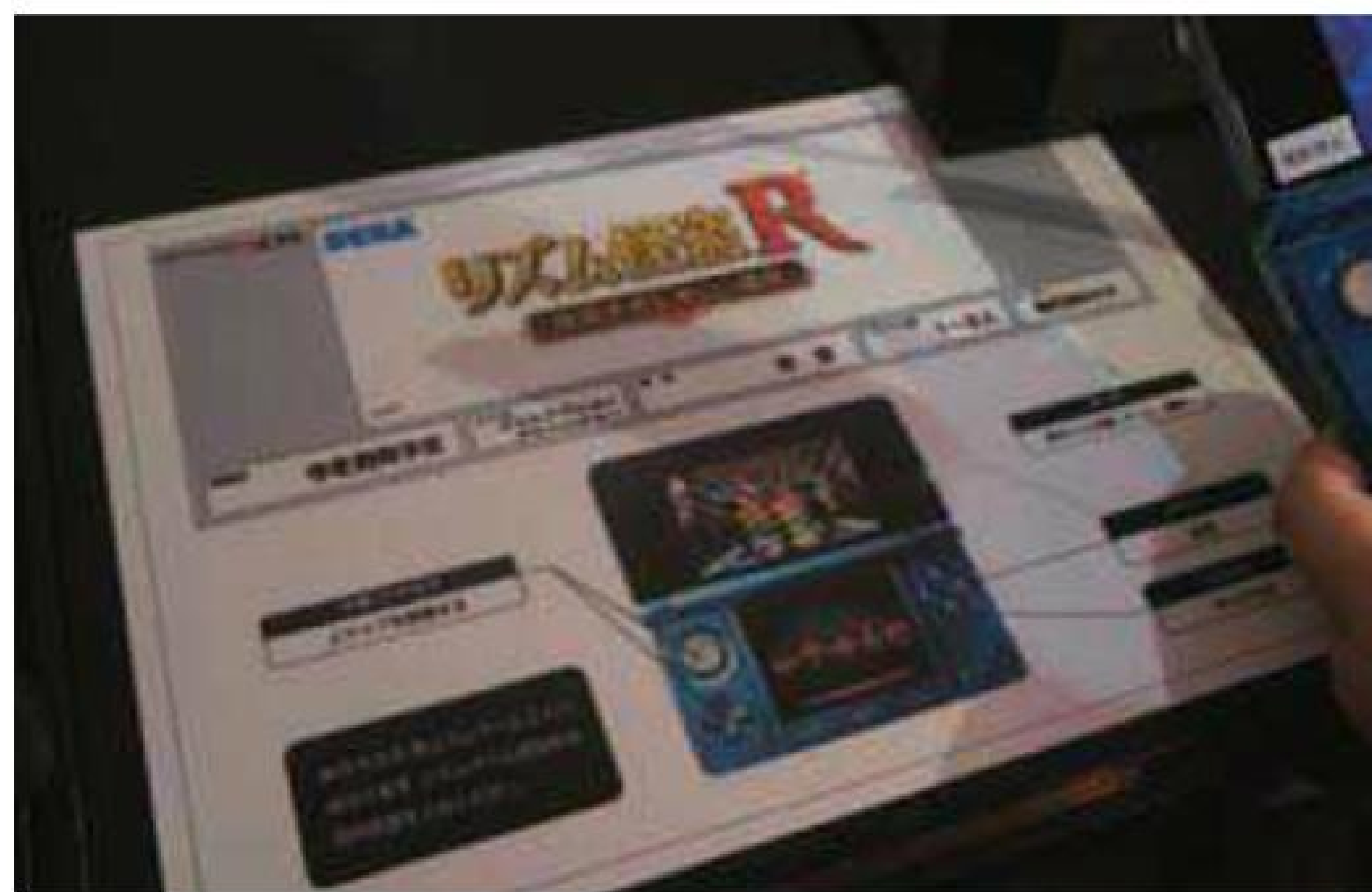
本作的试玩歌曲数量不多，而且每一作《FF》里的每个模式只对应了一首歌曲，难度也是固定的。如果正式版中每个模式对应多首歌曲且可以自选难度的话，那这款游戏的受众面将包括《FF》粉丝和音乐游戏粉丝，不知道SE的这款作品最终会厚道到什么程度呢？





节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产

3DS | リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遺産 | SEGA | MUG | 预定2011年冬



《节奏怪盗R》的试玩台面积足以和两款《初音》相比，看得出世嘉为了宣传本作下足了本钱。游戏的试玩非常厚道，正式开始游戏后就是一大段的剧情和CG，之后很自然地就进入了游戏环节，将游戏和剧情紧密地联系在一起。如果不想看冗长的剧情，还可以直接选择进行游戏的模式，在试玩版中提供了4个游戏模式的体验。第一个模式是利用触控笔根据节奏朝对应的方向划动，除了对应上下左右四个方向外，还对应画圈的操作；第二个模式是逃脱警察的追捕，在逃跑途中需要根据节奏按下对应的按键来进行躲避；第三个模式是对抗谜之骑士团，需要按方向键和A键来打倒左右两侧出现的敌人，身穿黄金战甲的骑士团员则需要通过连打按键来击倒；最后一个模式是和谜之管家的决斗，这个模式难度较高，需要根据节奏晃动机器来躲避敌人的攻击，这个模式里需要提前做出对应方向的躲避动作才能成功躲避，不过3DS的陀螺仪对动作的敏感度较高，笔者在试玩时经常出现还没有晃动机器，就开始躲避的情形，希望在正式版中这个问题能得到解决。



作为一款原创的节奏类音乐游戏，多模式的游玩方式是本作的关注点，如果正式版游戏中每个游戏环节都是以不同的方式来进行的话，那么这款游戏定能获得极高的评价，成为音乐游戏领域的又一匹黑马。



生化危机 启示录

3DS BIOHAZARD REVELATIONS

Capcom	A・AVG	预定2012年春

本作的试玩是在一个做得像船舱一样的小屋里进行的，游戏从吉尔在船里的小屋醒来拉开序幕，一开始需要在房间找到螺丝刀，然后完成一个扭开螺丝的小游戏后才能进行接下来的冒险。试玩版游戏中可以使用的武器有手枪、散弹枪以及手雷，游戏的移动、举枪等操作回归了前三代作品，瞄准和射击则和四代类似，拾取道具则采用了五代的系统，这种融合了整个系列作品的操作给人一种回归了传统却又没有任何拖沓的感觉。

游戏的画面非常不错，熟悉了操作之后能找到久违的怀旧感，直接利用触屏换武器的系统让游戏的操作更加便捷。试玩版中途会出现敌人突然从天而降的经典吓人环节，虽然老套，但却十分奏效，本人就被突如其来的怪物给吓了一跳……试玩版总体来说难度不高，两种主武器交替使用，加上威力强大的手雷足以解决路上遇到的所有敌人。途中获得的可进行扫描的武器具体用途不明，不过扫描了怪物之后会累计一个百分比的值，累计满了之后可以获得道具，难道正式版游戏时需要用这个武器来完成大部分道具的收集么？

当吉尔和帕克会合之后游戏的试玩也接近尾声了，不过本作的试玩时间不长，本人也就刚刚玩到与帕克会合就被告知试玩时间已到，接着就被展台小姐很客气地请出了试玩区。总体来说本作无论从画面还是手感都有着非常高的素质，喜欢该系列的玩家绝对没有理由错过。







新・深爱

3DS NEWラブプラス

Konami	AVG	预定2011年12月8日

宅男们翘首以待的拟真恋爱游戏《新・深爱》在本次TGS上也提供了试玩，不过遗憾的是本次试玩只提供了一个欣赏模式，在该模式中玩家可以转动3DS转换视角，从不同角度欣赏女友的各种姿态并拍照留念。三名女主角自然都可以选择，从不同角度观察女友时，对方的反应也会有所变化，要是企图看女友的裙底，可是会被讨厌的哦（就算将视角调到裙底，裙子也会被对方用手挡住，看不到里面的内容的）。按下拍照按键后，女友就会摆出各种姿势让玩家拍照，拍出来的照片可以保存在机器里随时查看。



通过试玩可以发现本作的画质远远超过之前的NDS版，看着没有马赛克的女友心情自然爽快了不少，不过试玩除了欣赏画面外，也体验不到其他的内容，具体的内容就请期待我们后续的报道吧。



史莱姆总动员3 大海盗与尾巴团

3DS　スライムもりもりドラゴンクエスト３ 大海贼としっぽ团

Square Enix | A・AVG | 预定2011年11月2日

《史莱姆总动员3》算得上TGS上的可爱系游戏之一，现场试玩中3D场景+2D人物的设计也十分符合游戏的风格，一上来是一段操作教学，教玩家如何操作史莱姆使用飞跃球击和投掷。试玩流程中，即使酷洛洛全程开启3D景深效果，也没有一丝的眩晕感，这点确实值得赞赏。和前两作一样，玩家要控制史莱姆展开各种冒险。在TGS试玩版中史莱姆可以使用伸缩自己身体展开的飞跃球击以及进一步蓄力的超级飞跃球击。这也是史莱姆在游戏中杀敌解谜的主要动作，不但可以对敌人造成伤害，敌人浮上半空后史莱姆还可以在地面将其接住，然后再进行投掷，路上一些石头炸弹则需要此技巧将其落地爆炸前接住，再投向坚硬的墙壁打通道路。此外在TGS史莱姆也可以漂浮在空中，不过试玩版的关卡则尚未需要用到此技巧。另外玩家可以根据下屏幕了解关卡全貌以及史莱姆的实时位置，非常方便。遗憾的是试玩版在进入BOSS战前就结束了试玩，多少让人有点意犹未尽。



潜龙谍影 食蛇者3D

3DS　Metal Gear Solid Snake Eater 3D

Konami | ACT | 预定2011年冬



这是媒体日中少有需要排队试玩的3DS游戏。和PSV游戏一样，《潜龙谍影3D》每位观众的试玩时间为15分钟。E3时曾有报道称《潜龙谍影3D》的操作极为别扭，不过在TGS上的这个试玩版给酷洛洛的感觉还是可以的。具体操作方式如下：滑杆用于移动，方向上键用于更换子弹，下键和长按下键可以让Snake蹲走以及趴下，左右则为更换武器和装备，右手的四个主按键用于调整视点，L键可以举起枪械，R键用于徒手格斗、当举起枪械时则为开枪。整体操作方式较为接近PSP上的《潜龙谍影 和平行者》，较易上手。

试玩版一开始，Snake前方会出现一条鳄鱼，玩家可以使用MK22将其麻醉，顺便熟悉枪械的操作。之后路上会出现敌兵，玩家可以继续使用MK22如法炮制，不过碍于3DS的游戏分辨率，当敌方距离Snake较远时，准星瞄准多少会出现困难，若开启3D景深情况会更加严重。在木桥等需要平衡Snake的场景时，下屏幕的下方会出现操作提示，这时就需要调整3DS机身，好让Snake保持身体平衡，避免因倾斜而从桥上掉落，不过试玩版中渡过独木桥时视觉会略微倾斜，多少有点阻碍玩家的判断力。继续前进会出现一座破楼，敌人也较多，Snake潜入二楼后，可以将楼上的油桶推落楼下将敌人消灭，不过注意此举会导致敌人发现Snake的入侵。另一个有趣的地方，就是敌人发现Snake时，会拿起通信器与敌方的通信中心进行联系，这时玩家若能用MK22迅速将其手上的通信器击中，通信器就会损坏，敌人也因此无法要求增援。到达任务的指定位置后试玩版就会完结，《潜龙谍影3D》给酷洛洛的试玩感受尚算满意，不过游戏整体帧数并不高，目测约为25FPS左右，希望正式版流畅度能够有所增强。离开展台时Showgirl会赠送一面印有游戏角色的主题扇子给观众，酷洛洛试玩得到的是Snake的扇子，想得到的同学可要留意下辑的TGS特别抽奖了。



索尼克世代 青之冒险

3DS ソニック ジェネレ-ションズ 青の冒険

SEGA	ACT	预定2011年12月8日



“《索尼克》系列”新作《索尼克世代》将分为PS3和3DS两个版本，两款作品均在TGS上的SEGA展台中提供试玩，这次我们为大家带来的便是3DS上《索尼克世代 青之冒险》的试玩报道。过去掌机上的《索尼克》都是单纯以2D平面的画面方式去呈现，自DC《索尼克》出现之后，掌机上的FANS就一直希望能够在掌机上体验一次第三人称《索尼克》。如今《青之冒险》也算是满足这些玩家的心愿了。虽然游戏依然以平面闯关为主，但在其中插入了许多45度视角甚至第三人称视角的部分，临场感方面大幅提升，给以掌机玩家焕然一新的感觉。本作中索尼克可以通过消耗左下的气槽直接进行旋转冲刺，使得本作相比过去一定要↓+跳跃进行蓄力，整体的游戏节奏变得更快，攻击方式也摆脱了以往的单调，此外更加入了不少QTE要素。期待本作正式发售时为掌机《索尼克》带来的变化。

PSP篇

最终幻想 零式

PSP ファイナルファンタジ- 零式

Square Enix	A・RPG	预定2011年10月27日



在说试玩版感受前，先提一下SE展台的大屏幕上播放的《零式》最新预告片吧。这次的预告片内容极为充实，且继续不遗余力地晒声优，叫人有戴上氪金眼罩的欲望。战斗画面和过场CG剪辑得非常好，看得人热血沸腾，特别是最后的蕾姆死亡剧情，略有剧透之嫌，但是既然SE敢在预告片里这么放，想必她是死不掉的。

回头说实际试玩，比起之前提供的下载试玩版，本次的零式终于可以选择零班的所有候补生了。玩家可以与头上有“必”字的NPC对话，直接进行朱雀夺还作战任务。不过该任务的使用角色固定为Q、9和A三个人，想体验新角色不妨不领任



务直接出门。出魔导院后能够直接在世界地图上奔跑，以踩地雷的方式遇敌，玩家能够看到诸多被白虎占据的城镇，不过目前只能进入距离魔导院最近的城镇。进入后的整备画面与之前试玩版一样，不过在军神选择画面除了军神和三位一体外，还多出了一招以“朱雀”命名的必杀技，比较实用。新角色3是一名弓手，使用方法倒是与《MHP3》中的弓惊人相似，有平射有曲射，出人意料的是，该弓箭的攻击力非常大，蓄力后可轻松打掉敌方几百HP，不过狙击敌方的一击必杀点并不方便，因为射击有一定延迟，需要打提前量；4号候补生非常好用，和魔法具备相同性能的属性铳不消耗MP，也不须装填弹丸；5号候补生的行动比较迟缓，需要花一定时间去习惯，不过攻击力和攻击范围都很不错，和9一样玩起来很有《无双》快感。除了这新公布的三名角色外，笔者还试玩了一下喜爱的角色2号女性，从该角色的吹笛动作就可看出SE的制作之用心，角色的细节动作，如吹笛时的扭腰姿态极为自然，切换到攻击时同样很是流畅。

领取任务的话，会在关卡的最后召唤军神奥丁与白虎露希昆米作战。大约是试玩版的关系，敌人的强度都进行了一定的下调，长按按键使出的斩铁剑几下便可击破BOSS了，军神在玩家心中烙下了深刻的强大印象。

黑豹2 如龙新章 阿修罗篇

PSP | クロヒョウ2 龙が如く 阿修罗篇
SEGA | A・AVG | 预定2012年春

按说这也算PSP末期的大作了，不过试玩版并未给人太多惊喜，算平稳继承前作，当然舞台追加了大阪这一点还是能令人耳目一新的，除了神室町的堂吉诃德、松屋等店铺外，蟹道乐、顽固寿司等大阪特色浓郁的店铺也能在街道上找到。

玩家可从街头喧哗、拳击和摔跤三种流派中选择作战，必杀技则是拳脚上各三种。战斗时画面上只显示打斗角色和场景，血槽、必杀槽、受伤状况等参数均不在画面上显示，需要按下START键方能查看。敌我双方的受创部位均为头、胴、腕、足4处，不同的打击技能分别针对其中的个别部位予以伤害，某个部位的累积伤害过高，就会成为角色的弱点，重点攻击弱点部位能迅速令对手陷入气绝、跪地等不利状态，提高我方的攻击效率。BOSS是一个相扑手，必杀技为投技，不难回避，不过从试玩版来看，这代的BOSS战仍主要依赖擒拿后的打、投、必杀。





战律之云

PSP | 战律のストラタス
Konami | A・AVG | 预定2011年10月27日

《战律之云》提供了第一话的试玩，本作的影视剧感强烈，动画和战斗穿插得很紧密，令人联想到《樱大战》。战斗目前仅有防御模式可玩，即只能操作人类与外星生物搏斗。可操作的三名角色中，男主角九断征四郎是完全的近战角色，轻重两种攻击都是近距离的砍杀技；宇佐美洵近战远战能力都还不错，但威力稍低；笹原七濑主要依靠冲锋枪作战，虽然还有近距离搏斗技，但威力很低，主要用以驱赶近身的敌人。待必杀槽蓄满后三人都能施放必杀技，必杀槽的蓄积速度比较快，有些像无双技，实用度还是很高的。不过由于角色在画面上的比例太小，因此打斗时的视觉冲击力不够，画面也因此看起来较为简朴，希望正式版的歼灭模式能带给我们不一样得感受。





初音未来 女歌手计划 扩张版

PSP | 初音ミク –Project DIVA– extend
SEGA | MUG | 预定2011年11月10日

本作是之前登陆PSP平台的《初音未来 女歌手计划 2nd》的资料篇，游戏的玩法和手感都和前作区别不大，不过大量歌曲、服装和场景的加入应该还是可以引得粉丝们“慷慨解囊”。这次的试玩版可玩歌曲数量不多，歌曲难度也比较固定，因此无法确认歌曲难度的具体水平，不过就本人试玩的两首歌来看，都还是有1~2个难点的，如果是最高难度的话相信应该很具挑战性。

除了试玩歌曲外，几乎不能进行其他的系统操作，因此也没办法了解到关于系统的相关变化，不过从试玩歌曲来看，延迟现象貌似进行了进一步的修正，但由于试玩的歌曲按键速度不算快，按键量也不算大，因此无法确切地判断到底修正到了何种程度，要是能做到PS3版那种几乎无延迟的话，咱录全连视频所花的时间就又可以大幅削减啦（笑）。



NDS篇

英雄传说 碧之轨迹

PSP	英雄传说 碧の轨迹		
	Falcom	RPG	预定2011年9月29日

《碧之轨迹》作为即将发售的游戏，本作的试玩还是比较厚道的。试玩分为迷宫行进和BOSS战两个部分，迷宫行进部分为通往警察学校的道路，和系列以往作品的迷宫一样，岔路并不多，路上的敌人能力不算强，主要用来给玩家体验各种魔法和必杀技。在进行途中，可以攻击路上的障碍物，破坏之后可以获得各种道具。BOSS战也比较爽快，由于我方的等级和能力比较高，只要稍微注意回复，几乎不会出现成员阵亡的情况，之后就可以用各种华丽的魔法和必杀技纯虐BOSS了。

迷宫行进和BOSS战的试玩都可以从罗伊德、艾莉、缇欧、兰迪、瓦吉、诺埃尔这6人中选择4人组队进行战斗，想观看所有角色的S必杀技和合体必杀技就得多次试玩才行。不过媒体日的两天，本作试玩的人数不算多，可以很轻松地完成各种体验就是了。





海贼王 巨人之战2 新世界

NDS	ワンピース ギガントバトル！2 新世界		
	NBGI	ACT	预定2011年11月17日

本作的试玩位置在NBGI展台的侧面，没有比较显眼的宣传，试玩机也只有两台，媒体日几乎看不到人排队，害得本人好几次路过都没有看到。试玩版流程不是很长，总共可体验三个关卡的战斗，可选角色数量非常少，对于一款号称登场角色数达到100人的游戏来说，这个试玩版给人的感觉就是三个字——不厚道。游戏的画面和手感与前作基本一致，场景的变化也不是很大，路飞、索隆等角色由于使用了新世界里的造型，招式之类都有了一定变化，不过很快就能熟悉其性能并熟练使用。关卡中敌人的AI较低，过关的条件也比较简单，大概5分钟就能完成整个试玩。





Showgirl&Coser靓照合集

クロヒョウ2
龍が如く阿修羅編






















CAPCOM


XPERIA
Special Area
Smartphone Special Area






CAPCOM


CAPCOM



















日本ゲーム大賞
発表
授賞式
日本ゲーム大賞
発表
授賞式


日本ゲーム大賞
展示ホール：8













胧月 阿鲁 酷洛洛的在日随笔



寺、塔与还愿

虽然前一天早起外加一路奔波到日本，但激动的心情还是克服了身体的疲劳，5点半醒来后就再也睡不着了，一直在盘算今天的行程和记录自己要买以及帮别人买的各种东西。好容易熬到起床时间后，迫不及待地洗漱、吃早餐，早早地在集合地点等待同行的众人，人家已经等不及想开始秋叶原之旅了！但很快，和我一起等待的酷洛洛告诉我今天早上要去的地方是东京塔，下午才去秋叶原，这……还我的睡眠时间啊！

在到达东京塔前，路过了一间名为增上寺的寺庙，在一部分人的建议下，大家决定先到寺庙里去逛逛。如果是神社的话，倒是经常在动漫中看到过类似的场景，不过寺庙这个东西本人的理解程度仅到《纯情和尚俏尼姑》（原名《不要撒娇哦》，不过本人觉得《纯情和尚俏尼姑》的翻译比较给力）这么点，不过在寺庙入口处的贩卖部，本人发现了一个经常在动漫里的神社出现的一个东西——绘马，就是一块五角形的木块，可以在上面写下愿望然后挂起来的东西。记得以前深度沉迷《幸运星》的时候，就曾许下愿望，等有朝一日到日本神社，定要在绘马上上书“镜，俺の嫁”几个字并挂起来，虽然这次到的不是神社，但也机会难得，于是嘛……人家就顺理成章地解除了人生的一个成就。其他人在这里许愿的许愿，购物的购物，祈福的祈福，玩得不亦乐乎，后来在带队的胜负师（《游戏机实用技术》编辑）的提醒下众人才察觉此行的目的是东京塔……另外要说的是，寺庙附近的乌鸦真的好大！

东京塔离增上寺不远，甚至在寺庙里都能以超近距离的姿态欣赏到高耸的东京塔。来到东京塔，自然要进入内部瞭望整个东京，提供给游客的导游小册子除了日文外，还有中文版的，看来中国游客来日本旅游，前往东京塔观光的比例还是很大的。东京塔高333米，提供观光的平台有150米的大眺望厅和250米的特别眺望厅，要前往更高的特别眺望厅所需的花费自然也更加昂贵，于是我们毫不犹豫地选择了价格较便宜的大眺望厅。150米的高度足以俯瞰整个东京，从东南西北四个方向欣赏整个东京地区的全貌感觉非常棒，不过更吸引本人的是东京塔里贩卖的纪念周边以及某块镶嵌着透明的强化玻璃的地板，站在玻璃上往下看的感觉非常刺激，不少胆大的人都站在此处拍照留念，本人自然也没有错过这个难得的机会。

由于时间问题，东京塔里诸如蜡像馆、水族馆、魔法城堡等观光点就来不及逛了，总体来说在东京塔的观光感受还是挺不错的，特别是第一次来日本的朋友，有机会的话一定要来这里体验一番，接下来就是本人的主战场啦！

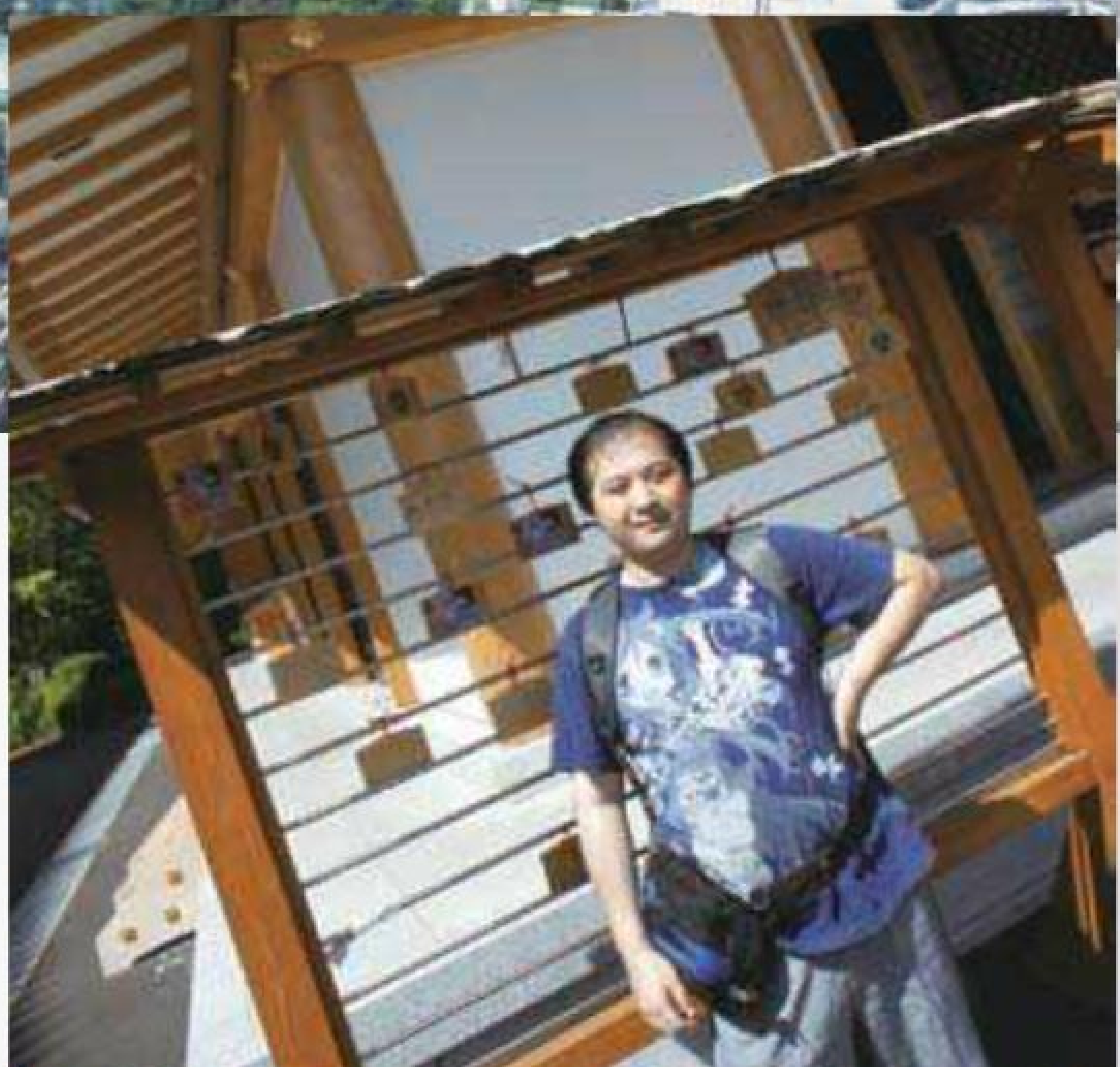


▲离东京塔非常近的增上寺。



▲好大的乌鸦啊！

■站在东京塔鸟瞰整个东京的感觉还真不错。

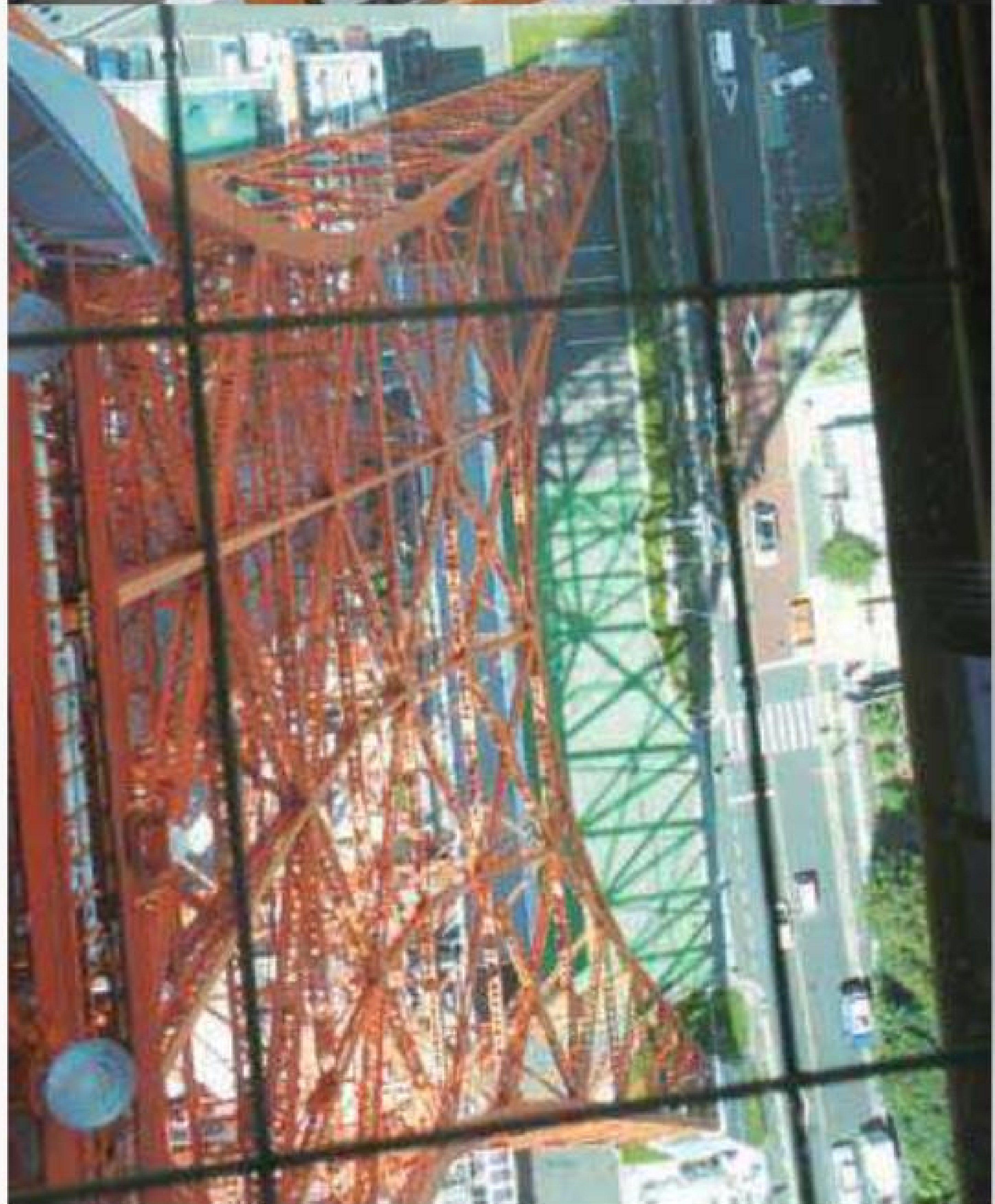


►本人和绘马的合影，能找到哪个是我写的么？

趣闻1 早晨到宾馆楼下餐厅吃饭时发现餐券忘带了，不过守门的侍者看到和我同行的其他人都有餐券，便很礼貌地让没有餐券的我也进入了，不得不称赞一下这种人性化的服务。

趣闻2 《游戏机实用技术》的纱迦在刚到日本时就很激情地宣称日本的食物干净，自称不管什么冷的、热的、生的、熟的食物，吃了都不会出现任何不适，结果今天早上在等车时纱迦就因为腹中不适跑去洗手间“测试地心引力”去了，之后的几天，每天都会在日本各地测试几次引力，被大家戏称为“便便王子”。

趣闻3 在绘马上写字时差点把镜字写成了简体，还好本人及时回过神来避免了错误的发生。不过就在本人将绘马挂好之后却发现忘了在末尾写上自己的名字……好吧，反正愿望也不可能实现的，无所谓了（流泪）。



►从塔内的透明玻璃处往下看，还是比较刺激的。

文 阿鲁

花花世界秋叶原

在逛完东京塔并草草吃完午餐后，我们终于来到了日本最著名的电器街，宅男们的天堂——秋叶原，相信大家都还记得前不久在PSP平台发售的一款名为《秋叶原之旅》的游戏，玩过这部作品后再来逛秋叶原就会发现好多游戏中似曾相识的场景，此时才感受到这款游戏的强大之处，这简直就是一副活生生的秋叶原地图啊！

一番感叹后开始正式行动，同行的众人分成了数支队伍，本人由于有拍摄任务，因此跟着《游戏机实用技术》的九兵卫老师一起行动，由于九老师以前参加过TGS，更有逛秋叶原的经验，因此一路上节约了不少自己探路的时间，完成拍摄任务后就跟九老师直奔主题了。首先要逛的店自然是地铁入口处不远的Animate和Gamers了，这两间店虽说有着相对齐全的各种宅物贩卖，不过实际上店面并不算大，完全没有动画中描写的那样大气，店铺尽可能多地摆放货物，因此过道都比较窄，好在我们去的那天不是周末人流量不算大，不然很容易出现“堵车”的现象。虽说店铺不够大气，但店内贩卖的东西确实非常齐全，几层楼分门别类地陈列着几乎所有宅物，近期热门的动漫周边以及同人周边也都能轻易找到，提前做好准备工作的九老师以很快的速度找齐了所有要购买的商品，然后提着大包小包的货物满意地离开了。以前听某编辑说过他们当年第一次去秋叶原的时候，某人进了Animate后就直接在里面呆了整个下午，等出来的时候五位数人名币已经消耗殆尽，看来这不是没有道理的。

第二个目标店铺是秋叶原最大的中古贩卖店TRADER，在这里可以找到各种二手游戏、CD、动画、手办，甚至是游戏主机，而且大部分二手商品的价格都在新品价格的一半以下，一些比较老的游戏甚至100日元就可以买到（折合人名币8块多钱），花盗版的钱买正版游戏，这是多么令人愉快的一件事啊！在这里就要稍微说一下日本的二手市场，日本人对要进行贩卖的物品都比较爱惜，因此买到的二手商品从外观上看几乎是全新的，当然某些限定版游戏的部分特典可能会被抽取，但这些没有的内容在贩卖品上都会注明，不过大部分限定版商品里附赠的东西都是齐全的。购买光盘类商品最值得关注的就是盘质，贩卖的二手商品上会标注该商品的盘质，分为A、B两种类型，其中A盘的质量较好。但即便是B类盘质，盘面也保护得非常好，完全看不到一丝划痕，经过本人的测试后发现读盘也很正常，完全可以放心购买。本人觉得最值得购入的就是比较老的游戏的限定版，一大盒装着各种周边和游戏的限定版套装便宜的只要1000多日元，如此便宜的价格用句通俗的话来说就是“简直跟不要钱一样”，喜爱游戏的玩家相信都会忍不住拿上两套回家收藏的，本人也就是在这样的诱惑之下，在这里疯狂购买，最后一结账发现几万日元就这样离我而去了……

接下来的目标就是本人最期待的AKB剧场了。AKB的剧场在秋叶原主干道右侧一栋大楼的8楼，外面有大大的“AKB48剧场”的字样，只要经过那里自然就能找到。不过到了那里之后才发现剧场在平日要下午5点才开门，之前没有做好功课的本人自然吃了个闭门羹。不过AKB官方卖店在5楼，先去那里淘宝消磨时间也是不错的，但是来到5楼后发现官方卖店和我想象中的有所不同，这里贩卖的所有物品都贴在两侧的墙上并以数字标明，看到想要的商品后需要记下数字告诉前台的工作人员后他们才会去确认物品是否还有存货，之后才能进行正式的交易。说实话，这种贩卖方式本人还是第一次见识，加上墙上所贩卖的商品大部分都是CD和DVD套装，周边商品少得可怜，而且基本都已经卖光，这让我一度怀疑是不是走错地方了……后来才从朋友处了解到AKB的官方卖店的确就是这样，而且新商品基本在新单曲发售时期才会入货，但很快就会被粉丝一抢而光，而我去的时间点正处于旧单曲已发售了一段时间，新单曲又还没有发售的真空期，自然是买不到什么好货。最后只买了双TOMO的集换卡就匆匆离开了，好在后来在其他小店买到了一些AKB的小周边和生写真，否则等回国就无颜面对乌冬锅锅了。

之后还去了街机厅、虎之穴等地方，





途中路过抓娃娃机的店，胜负师对此非常感兴趣，投入了上千日元进行挑战，遗憾的是最后还是什么都没抓起来，要不是大家身上100日元的硬币全被用光的话，估计胜负师还会继续挑战下去的……泉此方曾说过：“抓娃娃机就是存钱罐”，这句话一点也没错啊。由于时间关系和工作安排，8点左右我们就集合离开了秋叶原，总体来说这次最大的收获就是各种二手游戏以及了解到了AKB48官方卖店剧场的情报，没机会亲临现场观看演出是比较遗憾的事，只有等以后她们来国内时再去捧场了。



▲还没出秋叶原车站，就能看到扶梯两侧全都是“峰岸化”的广告。



▲欢迎中国游客前来消费……

趣闻1 由于在中古店没头没脑地买了一大堆限定版游戏，结账后发现那几大袋游戏重得要死，之后提着这一堆东西去逛AKB剧场、街机厅、虎之穴等地方，等回到宾馆后发现手痛脚痛，就算泡了半个小时的温泉也没有完全恢复，看来作为宅的要素除了有钱和有爱外，还得有体力才行啊……

趣闻2 日本的店铺关门比较早，大部分店铺8点钟就打烊了，而本人购买生写真的店铺——大黑屋更是在7点半就会关门，本人就体验到了买东西买到一半时被关在店里的窘境。



▲在抓娃娃机前舍不得走的胜负师。



►大黑屋啊！生写真啊！好大的坑啊！

趣闻3 下午6点左右，离地铁站比较近的地方出现了低价抛售各类手表、首饰的叫卖场，柜台所展示的所有物品都只卖1000日元，某些首饰看起来还挺漂亮的，就是不知道这些标价几千上万日元的货到底是不是真的……

趣闻4 泡完温泉后一堆人聚集在自动贩卖机处买水，自动贩卖机离女浴池很近，不知是泡温泉泡昏头还是怎么的，纱迦在买完水后直接冲进了女浴池，过了一会才发现自己走错了地方……不过门口都是存放拖鞋和贵重物品的地方，否则纱迦这次就大饱眼福了。



■板野友美的大幅广告，很给力啊。

文 酷洛洛

走访秋叶原女仆咖啡厅

在阿鲁朝着二手游戏店以及AKB剧场出发的时候，这边酷洛洛也没有闲着。谈起秋叶原和ACG，女仆文化可以说是里面一个重要的组成部分，而本篇将同过图文带大家了解一下，在这片ACG迷心目中的圣地，同时也是女仆店的发源地中，女仆咖啡厅的真实面貌。





首先小编要带大家来到的是位于秋叶原的购物商场“堂吉诃德”秋叶原店。从照片来看，各位是否觉得酷洛洛配错插图呢？这AKB剧场怎么看都应该放在阿鲁那边的游记里。的确，这商场的8楼就是AKB48的发源地“AKB剧场”，但是在这里我们可以看到一些关于秋叶原女仆店的重要信息。至于为什么要把镜头特写给AKB，因为……逛秋叶原的时候容易辨认嘛。（笑）

这次取材过程中，曾作为酷洛洛157辑“游俏小筑”的嘉宾、在日本留学同时兼职女仆的momo的带路，才不至于找得一头雾水。如果同学们来到秋叶原，会发现这些店虽然在所在商场中打得一大副广告，但全部都不会设在1楼的。另外女仆店内部均不允许任何拍摄，而大部分女仆店都设有事务所，若要进入店面拍摄，都需事先经过事务所的预约才行。





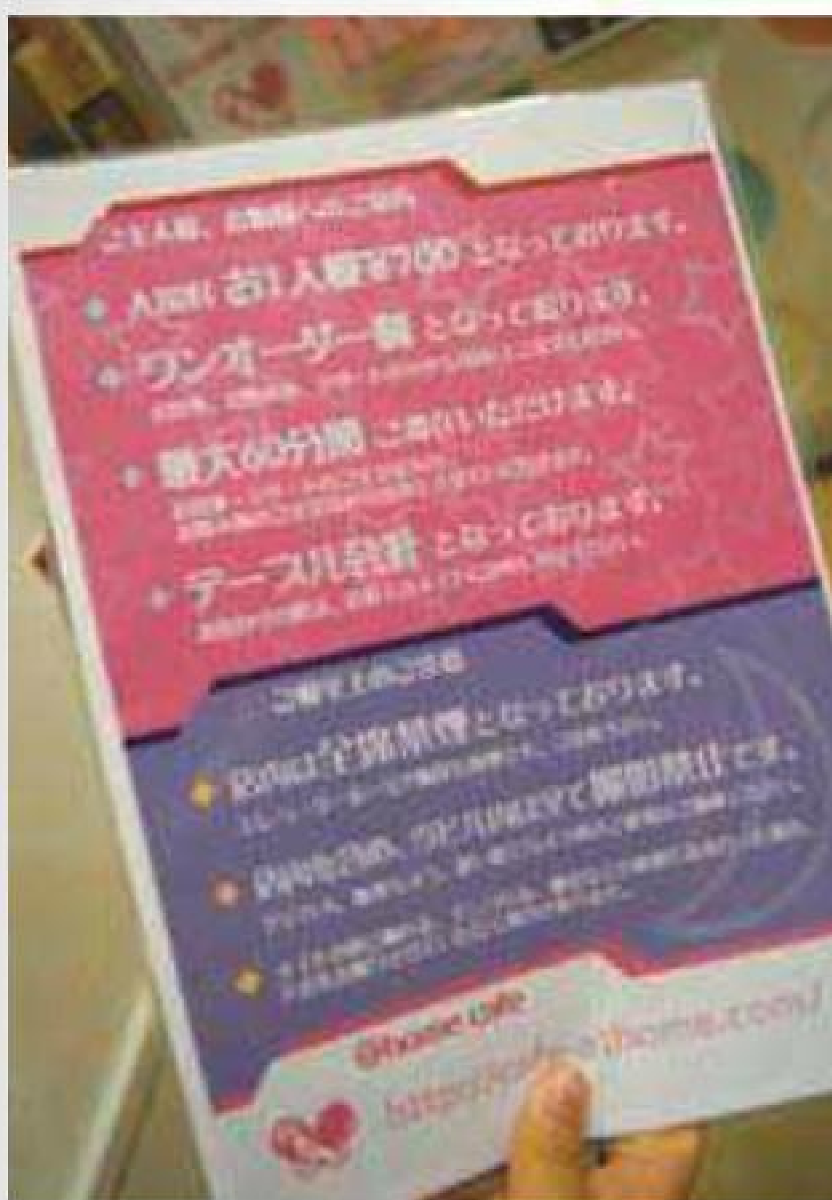
商场左边的标贴栏处，我们可以看见大量女仆店的宣传单，再配合左边的女仆店标示地图，游客看中哪个女仆店也能迅速找到该店地址。不过这里的“女仆店”并不只有我们传统认识上的“女仆咖啡厅”，部分宣传单的女仆店，还提供按摩以及陪同外出服务，而大多都是按时计费，但这些无疑与我们这次的目标有所不同。所以我们下一步就是从中要寻找较为典型的女仆咖啡厅。



▲最后我们来到名为“@home cafe”的女仆咖啡厅，该店也称得上是闻名海外的女仆咖啡厅之一，湖南卫视的《天天向上》节目也曾经采访过该店。



▲一般女仆店的营业时间是从中午12点到晚上11点，因此在秋叶原街道上，经常会看见这些女仆店的员工在街头派发传单，哪怕是晚上。



女仆咖啡厅都存在消费时间限制，一般为1～2个半小时。进入时就要计算相应的入场费，如@home cafe则为1人700日元（约人民币58元），之后的饮品和点单均为另计。而这些女仆店也明确注明，禁言、禁止拍摄、以及禁止对女仆进行骚扰行为。





▲该女仆店的店面。



▶女仆店的菜单，从饮料到料理一应俱全。

坐下之后，女仆就会亲切地称呼男顾客为“主人”、而女顾客则称为“大小姐”，并向客人介绍该店的服务以及菜单。我们这些主人可以在这里进行点餐，而动画中经常看见的“蛋包饭+番茄酱写字”在这自然少不了，此外主人们还可以与女仆一起玩各种棋子游戏，在女仆店中一般会设有小舞台，观众可以观看女仆们的歌唱表演。顾客还可以选择一些套餐服务，例如一杯饮料+与女仆合照+糖果礼品，价格为1300日元（约108元人民币）。





■同学们不妨跟着女仆的手势做一个。

酷洛洛在现场便点了杯可乐，当女仆领着饮料过来的时候，会让主人们跟着她做出心形的手势，然后叫出“Love Love注入”，也就是所谓将“爱”注入到食物中，女仆们的热情服务无疑让顾客得到心灵上的治愈，也难怪刚进入女仆店时还需要等位。不过作为一名男性，要做出这动作确实有点难为情就是了。

另外同行的momo还介绍，东京的女仆店主要分布在秋叶原、池袋、新宿、中野四个地区，以秋叶原为例，女仆店数量就超过40间，并且不含分店，可见该行业在日本是如此兴旺。另外每个女仆咖啡厅的制服都是他们自己设计的，这也是目前国内女仆咖啡厅较为欠缺的地方。此外店内播放的音乐大多是原创作品，就以我们当时身处的@home cafe为例，店中播放的音乐都是女仆店专门为女仆们创作的歌曲，至于演唱者当然还是女仆们。而女仆咖啡厅的风格也是分门别类，从传统到萌系、日式、男装应有尽有（这么一说，或许称作Cosplay咖啡厅会更为贴切……），至于我们现在身处的这个店，当然是萌系啦（笑）。



▲从@home cafe带来的战利品“萌”糖果，消费完后女仆还送上一张会员卡，“回家”累计5次后会员卡就会升级，就看同学有没有这个爱去刷经验了。

文 酷洛洛

一睹游戏制作公司的全貌，“5pb.潜入行动”Start

今年的TGS之旅除了一如以往的会场亲身报道外，在开幕前两天，我们还有幸获得游戏厂商5pb.的邀请，前往他们合并后的新公司——MAGES.作客，这片为玩家编织梦想世界的场所，一直都是我们所好奇和憧憬的地方，现在就来跟随小编的步伐，看看日本的游戏制作公司到底是怎么样的。



◀早上东京塔、下午秋叶原，到了晚上，酷洛洛与UCG小编九兵卫以及胜负师来到了MAGES.坐落惠比寿的商业大楼。



▲显眼的社标将众人吸引到MAGES.的公司大堂。



▼大堂内设有多台PS3和X360，里面播放着各种自家作品的宣传影像。



▲据藤本先生介绍，他们搬进这个合并后的新公司其实才两星期左右，因此我们可以看见大堂中摆放着众多祝贺乔迁之喜的花篮。









▲大堂内摆放着各种自家作品的样板和宣传单张，可能有玩家不知道，其实那一度震惊业界的全息影像初音未来演唱会“MIKUPA”，也是出自5pb.之手。

由于9月13日一整天都是出外拍摄，来到MAGES.办公室时已是晚上，但前来接待的宣传部部长藤本彻先生对小编一行人依然十分热情。一阵寒暄后，在藤本的带领下，我们进入到他们办公室的内部。

游戏公司的工作其实非常忙碌，虽然是晚上，但办公室内依然有不少工作人员在拼命地工作，其中我们还看见负责“《秋之回忆》系列”以及《斯坦因之门》剧本制作人林直孝，在一角落的办公桌拼命地码字（此情此景，让本人想起长期驻守在编辑部办公室的乌冬）。在参观过程中，我们还看见不少尚在开发中的游戏，而正当小编们观察他们到底在制作什么游戏时，随行的非编也没闲着，还笑着告诉我们，他们制作动画时采用的软件，和编辑部视频剪辑时所用完全相同，我说非编你也太技术宅了……另外在办公室的一角我们还看见两台街机，藤本先生说他们有空时偶尔会坐在那里打打游戏。





▲办公室一角的两台街机，不知道编辑部能不能也申请两台……

◀从Mage.办公室窗外我们可以直接看见东京塔。



□尽管已经入夜，办公室依然人来人往，灯火通明。

参观完办公室后，藤本先生还带我们引见了负责《斯坦因之门》音乐制作的制作人金谷雄文先生，期间我们进行了访谈，现在就来看看吧。



金谷雄文

Takefumi Kanaya

音乐事业部 Div.4 制作人



——《斯坦因之门》的音乐风格



Q: 以往的《斯坦因之门》都是由伊藤加奈子（いとうかなこ）小姐演唱主题曲，今后系列作品还会由她来演唱主题歌吗?

A: 这和《斯坦因之门》的故事内容有关。外传作品《斯坦因之门 比翼恋理的爱人》就请来了组合Afilia Saga East演唱主题歌。从世界观上来说，这部作品更为甜蜜。相比之下伊藤加奈子的声线比较冷酷，所以没有选择主题歌而是请她演唱了片尾曲。今后的《斯坦因之门》倘若还有其他的故事，我们也会根据世界观来选择主题曲的歌手。

Q: 《斯坦因之门》的音乐创作想营造的氛围是怎样的呢?

A: 《斯坦因之门》是以秋叶原为舞台，所以为给人一种电子的感觉。和伊藤加奈子小姐炽热的歌声相应的是，我们需要用电子乐的曲风进行混音，以加深这样的氛围。

——新作与今后的掌机发展方向



Q: 能透露一些“科学”系列新作《机器人学笔记》的情报吗?

A: 在“科学”系列之中，《混沌思绪》与《斯坦因之门》是时间线靠得很近的两部作品，而《机器人学笔记》则是二十年之后的故事，所以给人的印象会稍有不同。具体内容目前还不能讲，最终的故事有待成形，所以音乐的制作也还在考虑之中。话虽如此，但我们还是想创作出能令玩家惊讶和兴奋的音乐。

Q: 5pb.的很多名作例如《秋之回忆》等等都推出了掌机版，今后新作也会采取这样的推出方式吗?

A: 我们会社的游戏在7个平台上都有不同的作品，今后也会继续这样的发展策略。

——初音演唱会MIKUPA



Q: 关于今年大受玩家好评的初音演唱会“MIKUPA”，今后还会由后续的计划吗?

A: 我并不负责“MIKUPA”的项目，详细内容不好说，不过我想今后还是会考虑举办相关活动的，向着更加进化更加完美的方向发展。公司一定会这样策划的，虽然不是我来做啦。（笑）

■UCG小编九兵卫正负责部分的提问，而酷洛洛也闲不过来，单反的快门数正不断增加。



Q：“MIKUPA”未来会有海外公演吗？

A：海外公演的话涉及到初音原公司Crypton Future的版权问题，所以不太好讲。

——声优与动画版《斯坦因之门》



Q：您也参与了TV版动画《斯坦因之门》的音乐制作了吧？

A：没错。动画部分的BGM音乐也是由我来负责的。

Q：动画中的音乐和游戏中的音乐有什么不同之处吗？

A：制作动画音乐时要听取动画监督的要求，游戏中的风格更偏向电子曲风，但是动画则要突出表现人心的温暖，所以加入了部分纯音乐的演奏，而并非采用全部电脑合成的音乐。比如收录了一些演奏乐队的乐器音乐，创造出一种更壮阔的感觉。

Q：选择《斯坦因之门》的声优有什么标准吗？



A：声优是由整个游戏制作团队来决定的，从最初人设方案确定的时候起，我们每个人就会按照个人感觉，为各个角色的声优进行投票。像是花泽香菜、桃井晴子这些比较受欢迎的声优，是一开始就确定下来的。

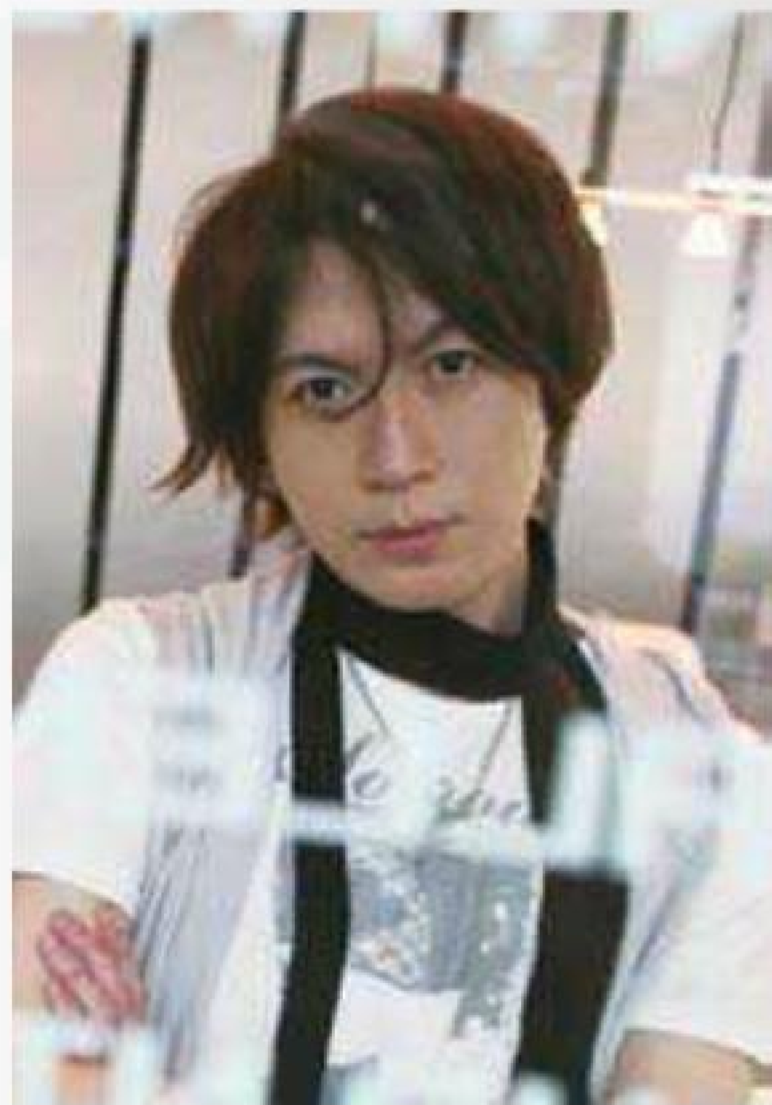
Q：有没有考虑过让这些声优来演唱主题曲OP或者ED曲之类的呢？

A：在主题曲的演唱方面，《斯坦因之门》还是选择比较正式的风格，所以没有选用声优来演唱。不过参与配音的声优，我们也都推出了相应的角色歌CD。

Q：金谷先生最喜欢这部作品中的哪位声优呢？

A：我很喜欢真由这个角色，所以比较偏向花泽香菜。而且我以前就非常喜欢她的声音呢！

——音乐·社长·ACG歌手



Q：金谷先生有什么比较喜欢的游戏音乐制作人吗？

A：这方面没有什么特殊的目标呢。

Q：那么您是怎么看志仓社长的音乐的？

A：社长的音乐吗？哈哈，很难回答呀。和社长讨论音乐的时候，会觉得他的思路非常宽广，个性也很强。将这些想法融入到音乐中其实是很难的一件事情，但社长却能把握得非常好。无论你听多少次，都会觉得越听越有味道。

Q：金谷先生有什么喜欢的ACG歌手吗？

A：我很喜欢JAM的音乐，那种很热烈的感觉，能让演唱会的气氛燃烧起来。我个人很喜欢这种感觉。

Q：JAM一直在演唱“《超级机器人大战》系列”的主题曲，这次的新作《机器人学笔记》同样也是机器人的题材，有没有考虑过一些联动之类的呢？

A：哈哈，这次估计没有啦。以前曾经让JAM的奥井雅美小姐为我们写过曲子，从这层意义上来说也算是一种联动吧。让他们来唱歌虽然会很难，但其他的一些合作还是会有的。

Q：感谢金谷先生接受我们的采访，希望下次有机会能来中国做客。

A：谢谢，一定会的。





文 胧月

热恋之海

热海是日本的旅游胜地，位于静冈县，从东京站到热海车程约1个半小时。游客来此目的不一，纯旅游的占绝大多数，也有像UCG九兵卫这样的《深爱》粉丝来“朝圣”，但这里让我联想到的，却是一些两小时的悬疑剧——这种风光秀丽的寡民小城发生一起凶杀案，大概是导演觉得很有反差美。日本号称神国，国内拥有宗教信仰的人数比总人口更多，也就是平均每个人有一种以上的信仰。而正是这样的日本人，却反倒不像国内这么在意风水忌讳。侦探剧的外景爱选择风景绮丽之所，地名如实照搬，播出后促进了当地观光事业。音响小说《恐怖惊魂夜2》中，小林叔叔甚至想给自己旅馆的墙壁刷上红漆来模仿血迹，用再现杀人旅馆外景的方式招揽顾客。中国人传统，一般不这么干。

去程上蒙睡魔打搅，见了好几次周公，没顾得及欣赏沿线风景。纱迦说能看到大海和小田原城，我略有后悔，当然嘴上不会承认就是了。

热海的观景区很小，本担心车站的导游图上众多景点跑不完，没想到仅仅寻找一个来宫神社就让我们走了绕城公路的1/4，找到神社实地后更不免失望，又不想回去在缺席此行的阿鲁跟前丢份，于是心中盘算了一套说辞，大致意思是吹嘘杜撰出的巫女多美、待客多贴心。虽然不甚懂拜祭礼节，还是给神社贡献了10日元。

穿过山城中的建筑群，就是海边了，人少得可怜，完全不似是景区。尽管这个60平方公里的小城只居住了4万人，可预测出人口的稀疏度，不过除了我们一行外，在海边嬉戏的包括本地人在内也没超过10个。我去过两次深圳的海滩，入目景观一次像煮饺子，另一次像煮糊了饺子。向九兵卫打听《深爱》里的热海是不是也这光景，他回答：不知道，因为一出车站男女主人公就奔旅馆了。哦，难怪……

热海适合成双入对地观光，只身而来也不错，但若干同龄朋友则不宜造访，尤其是如我和纱迦这种喜欢吵闹的，情不自禁地被环境约束，既不能嚷也不能说尺度较大的段子，唯恐扰了清静。与带着粘土爱花四处亲密留影的九兵卫相比，我是孤家寡人，相印成趣的是墨蓝海水中立着一座白色灯塔。我对该建筑一直抱有好感，远方的灯塔是目标之地，家乡的灯塔引导归航，《云之彼端》和《花水木》里的灯塔，正分别对应了这两种涵义。古铜色皮肤的当地人驾着单人摩托艇，在防波堤附近周旋，招呼偶尔靠近海边的游客上艇一戏，应该不是无偿的。我试想的是，他会不会将游客载到海中央时熄火抬价，应该不可能……吧。



■本想帮酷洛洛捎一罐，仔细看会发现，这种易拉罐也是九种包装随机派。




■灯塔，离我的位置还比较远。

一位戴墨镜的当地人眼很毒，认出我们不是本国人，亲切地用很标准的英语打招呼，我表示你还是说日语我更能听得懂。日本人的英语一直有着相关的都市传说，中心思想是日本人舌头残疾，发不出音标里的r音，整体听来惨不忍闻。我认为这是一种夸张的误解，很多人以为日本人只会发“阿梅利喀”（America）、“密鲁库”（Milk）的音，殊不知这些只是融入日语的外来语，跟中文里的“沙发”、“麦克风”为一类词。

海鸟雕塑下的“恋人の圣地”是一处情趣之所，男女恋人分别将自己一只手交叉放在雕好的掌印上，就能克服一切困难，终成眷属。令人莞尔的还有圣地旁的特别告示，告知那些单身游客，即使是一个人来的也可以进行该仪式，最终与心仪对象长相厮守，这是纯为揽客了。



■热海其实很小。



■“恋人の圣地”实拍，情侣中的男性把左手放到右侧的掌印，女性则把右手放到左侧的掌印上。



SCE展前发布会的小插曲

由于昨天的秋叶原之旅消耗了太多的体力，于是主动放弃了今天的热海之旅，转而和酷洛洛一起参加SCE的展前发布会（主要是没带NDS，不能和宁宁一起去热海就没意思了）。发布会的地点在幕张，我们作为亚洲媒体被邀请到六本木Konami总部所在大楼的某一层通过大屏幕观看现场转播。在等待香港方面的接待人时顺便参观了一下Konami的官方卖店，其中《深爱》和《心跳回忆》的部分商品险些激起了我的购买欲望，好在关键时刻想起了昨天的秋叶原之旅，看看自己干瘪的钱包，再想想还要帮别人带一堆TGS会场限定商品，忍痛离开了官方卖店。事后想想官方卖店的东西还真是不便宜，一万多日元的装饰用相框加照片伤不起啊！

转播室的面积不算大，在这里聚集了来自亚洲各地的媒体记者，SCE官方很厚道地请来了多名会多国语言的翻译进行现场翻译，让我们这些日语不好的记者也能第一时间明白发言人所要表达的意思。在这里我们遇到了国内的一位同行，太平洋游戏网的一名编辑，互相交换名片后大致交流了一下，得知他们整个部门就派了他一人来日本参加各种活动和展会，摄影、报道、采访、交流全由他一个人搞定，对他的崇敬之情油然而生，同时也为他瘦小的





▲各种《深爱》的周边，好想全都抱回家……

身板捏了一把汗……别的都不多说了，哥们，活着（握拳状）！

展前发布会的内容这里就不多说了，发布会结束之后，SCE亚洲总裁安田哲彦来到转播室现场接受了亚洲记者们的采访和提问，在现场，他主要针对亚洲地区的现状以及PSV 3G业务在亚洲地区的发展进行了发言，最后当记者问道关于PSV亚洲行货发售日期的问题时，安田哲彦笑着表示他会密切关注这个问题，并表示将于今年圣诞节在香港举办的AGS（亚洲电玩展）上带给大家一个令人兴奋的消息，至于是什么消息嘛，相信大家心里都有答案了吧。



▲会场里的小点心，但是我一个都没吃到……

趣闻1 由于SCE展前发布会的时间是中午，早早起床吃过早餐的我和酷洛洛决定先泡个温泉后再考虑接下来的行动。泡完温泉之后，本人模仿动画里的场景，一口气喝完了冰冻的水果牛奶，结果回屋后发现胃开始痛了起来……于是之后忍着胃痛完成了参加SCE展前发布会的工作。这是一种什么样的敬业精神？

趣闻2 SCE展前发布会和SCE亚洲总裁的记者招待会之间有一段休息时间，期间官方提供了小吃和饮料招待与会的来宾。由于本人正纠结于胃痛，自然什么东西都不敢吃，于是酷洛洛同学就开始拿着各种食物在我面前晃悠……可恶，这个仇我记下了，总有一天会还回来的。得罪了鲁叔还想走？哼！



趣闻3 安田哲彦发言结束后主动走到中国媒体区域和我们交换名片和握手，并表示他将继续努力发展中国这片市场，看来他还是很看重国内这片极具潜力的市场的。

趣闻4 不知道是跟SCE亚洲地区总裁握过手之后太激动还是太激动还是太激动，太平洋游戏网的编辑竟然手一软将随身携带的单反给摔了一下，吓得他面色青灰，赶紧捡起来检查有没有坏掉，不过幸好没出什么问题，要是因为握手把单反给摔坏了，那可就得不偿失了。



■SCE亚洲总裁安田哲彦是个挺幽默的和蔼老伯。



初探涩谷

考虑到大家都去了热海，我和酷洛洛这么早回宾馆也没事可做，于是就一起去了离六本木不算太远的涩谷。之前前往秋叶原时曾在东京站转过地铁，走了半天才到达转乘的地铁的月台，当时就感叹东京站实在是太大了，不过今天来到涩谷后发现，这个车站所占的面积也非常大，我和酷洛洛两人找了半天才找到出口。

说到涩谷，就不得不提到《428 被封锁的涩谷》这款音响小说类游戏，整个游戏就是以涩谷为背景进行发展的，游戏开场时大泽玛利亚提着巨款所在位置的忠犬八公像以及那个很多人同时穿越的巨大十字路口都是涩谷最具代表性的标志。不过穿过十字路口后，我和酷洛洛两人就茫然了，因为事先没有查阅过任何关于涩谷的资料，导致我们都不知道接下来该往哪里走以及该干什么……简单商量之后我们决定去涩谷的时尚卖场109看看。109是涩谷比较著名的流行服饰集中地，不少新潮服饰都能在这里找到，加上这里卖的东西价格多在2000～5000日元左右，因此成为了日本学生和年轻人喜爱的时尚之城。我和酷洛洛两人在店内闲逛时发现大部分顾客都是女性，要么就是中年大叔带着年轻美眉在逛，搞得我们两个大老爷们挺不好意思的，不过店内的顾客和店员时尚度都比较高，虽说浓妆艳抹的涩谷系女生也能看到，但大多数人都是比较正常的。在一家卖女性内衣的小店前惊奇地发现了AKB成员作为封面的广告书，这种机会自然不能放过，毫不犹豫地拿上一本作纪念。



▲涩谷的标志性建筑之一——忠犬八公。

离开109时天色已经较晚了，大楼旁边的广告灯也都逐渐亮了起来，这时我才发现原来好多大楼里都藏有夜店，路边也有女性或男性在派发自己店铺的广告，要不是考虑到一来消费较高，二来交流不便的话，本人到是真想体验一下地道的日本夜店是个什么感觉。之后我和酷洛洛两人分别买了点礼品当做手信后就离开了涩谷，总体来说这不是两个大男人应该一起来的地方，再加上一向不时尚的本人，实在很难对这个时尚之地感兴趣……不过要是和妹纸一起来逛的话应该会是个很不错的体验。



■这就是涩谷著名的巨大十字路口，不过貌似要俯视才能还原游戏或影视作品里的原汁原味。

■貌似当天在这里有祭典活动，不过我和酷洛洛找了半天也没找到活动地点在哪里……



趣闻1

酷洛洛在某间店里帮朋友买指甲油，很快就找到了指定颜色的商品，拿到柜台付账时却发现指甲油的价格非常便宜，此时爱面子的酷洛洛立即表示这么便宜的东西买来送人实在拿不出手，于是连忙阻止都已经将指甲油包装好了的店员结账，自己又跑去挑选价格更贵的指甲油去了……

趣闻2

在宾馆所在的地铁站附近，看到一群类似不良的人蹲在自动贩卖机旁边一边吃着麦当劳一边聊天，等我们吃晚饭再经过那里时发现，之前丢在地上的盒子和啃剩下的骨头都被清理干净了，没想到日本不良的素质都能这么高……不过为什么地上那堆烟头没有一起处理掉呢？

文 胧月

新宿神室町

游戏编辑有种种避讳，其中一条就是不能表现出自己更喜欢哪个硬件，这是颠扑不破的潜规则，我也能予以无奈的理解，毕竟是职业就有其操守。惟一安全的是说死人，好比丧偶的男人对前妻念念不忘，会被称赞有情有义，但若是换成活着的EX女友，就会有不小的麻烦。在成为游戏编辑前，我的主机升级表为FC→MD→SS→DC→PS2，标准的任天堂、世嘉、索尼三姓家奴。世嘉的几台硬件我都很喜欢，最早去接触《如龙》也是受到《莎木》的影响，虽说实际一玩并非那么回事。

TGS媒体日首日闭馆后，匆匆回到宾馆洗澡换衣服，前往新宿。在东京站转车时犹豫是乘山手线还是中央线——中央线为两站中间一条直线，最快；山手线虽会绕半个圈，但是报站的女播音员说“池袋”（I KE BU KU RO）的声音又非常好听……犹豫了1分钟，毕竟此去是要与几位朋友碰头的，我还是宜早不宜迟地走进中央线列车。

新宿是东京闹市区，相当于南京新街口。这里并不是真有《如龙》中的神室町，但说起大名鼎鼎的歌舞伎町，想必很多人都会有印象。PS3版《如龙 终焉》的大型广告位就在大超市堂吉诃德的招牌下方，也是歌舞伎町的一景。

这次会的几位既是网络上早已熟识的朋友，也是游戏业界的相关人士。其中一位从业于腾讯公司游戏部门，昵称“胖哥”，另外还有两位ID叫“露露”和“奶球”的，都是日本Square Enix的员工。用晚餐的地点是歌舞伎町一番街的地下餐馆，每人2400日元就能自助饮料和文字烧，在市中心还算公道。从和田洋一打太极聊到《FF X IV》的马鸟，酒精微微上脑后开始黑任黑索，再几杯酒下肚，荤段子也不禁忌了。好在大家都残存着理智，刻意纠正了在国内一说18禁内容便改用日语的习惯，没吓坏日本土著、给咱国人丢脸。末了，很有艺术天分的奶球同学拿铁板上的文字烧堆出一平面史莱姆，大家直说像。

饭毕话尽，从负一楼走上地面，这才留意到“歌舞伎町一番街”字样的霓虹招牌与《如龙》中“神室町天下一通り”惊人相似，回到旅馆后顺便将游戏中的地点与歌舞伎町对照一番，果有收获。如果读者中的某位今后有机会逛歌舞伎町，可对照如下地名：

神室町中名称	歌舞伎町中名称
天下一通り	一番街通り
中道通り	中央通り
ピンク通り	さくら通り
千両通り	东通り
和通り	靖国通り
七福通り	歌舞伎花道通り
公园前通り	公园前通り



■歌舞伎町附近的《如龙》广告位，给震后日本打气加油的标语随处可见。


■玩食物确实有失礼仪……

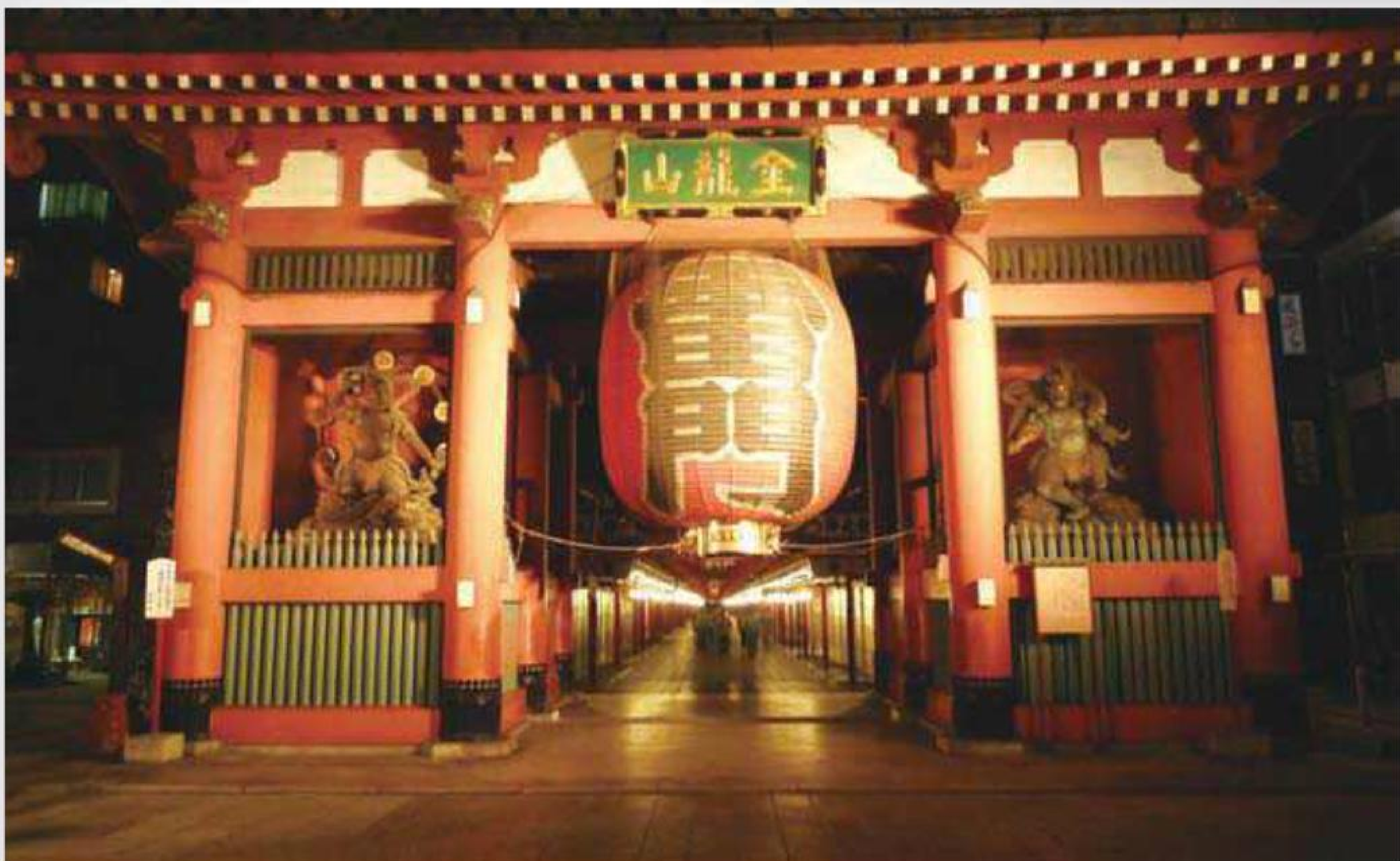


■《如龙》中“神室町天下一通り”的实址。


■一张广视角的街景。



浅瞀浅草



◀向往已久的雷门，看到灯笼上的褶皱没？当三社祭和台风时方便将灯笼摺叠收藏。

浅草是我对东京最为憧憬的一个地点，《樱大战》、《真·女神转生Ⅲ》等游戏都把大大的雷门灯笼悬在我的好奇心上，势要亲眼目睹一次才罢休。

浅草是知名的华人聚集地。我们到得并不算晚，吃过晚饭不过8点钟出头，浅草寺各条街道除餐馆外全部闭门，重蹈了四年前去涩谷时的悲剧。好在这不是购物街，没有喧嚣气不要紧，看天王像并不用店员招呼。浅草寺是东京都内最古老的寺院，建造年代可追溯到平安日期。山号“金龙山”，供奉圣观音菩萨，这里也是圣观音宗的发祥地和大本营。正面的雷门是标志性建筑，左右两侧分别立着雷、风二神的塑像，仔细看雷门灯笼的下方金箔，有较大的“松下电器”四字，这是由于雷门曾在19世纪被烧毁过一次，大约100年后重建，后松下集团的创始人松下幸之助前往浅草观音祈愿，据说病情神奇地随之好转，为了感恩而献上该灯笼。

穿过雷门，主道两边的小店已全部拉下卷帘门。眼前的视野在《真Ⅲ》里见了许多次，还原度极高，稍微想象一下，仿佛就能看到街道左边的记录点了……可惜晚间本堂不开，无缘瞻仰梵天、帝释，影向堂的大黑天也基于相同的原因而错过，对于喜爱印度神话的笔者是个小打击。就在仰头拍摄五重塔时，正巧注意到月亮。当时虽已过中秋，月亮仍很圆满，在乌云之间快速穿梭——这里的“快速”绝对没有用错，往往只要十几秒，一片云彩就会完全被月亮左右横贯。云的强烈立体感甚至令我怀疑，是不是白天在TGS会场试玩了大量3DS游戏而幻视了。实际上，当晚的云非常低，夸张一点讲，我相信或许真有能去摩云的大厦了。我不通地理，不知道这是不是因为日本的海洋性气候造成的。

连接浅草各主道的一条条小巷里，随处可见歌舞伎剧团。剧团的卷帘门上是形形色色的歌舞伎名场面绘图，动作生动，造型古朴。看着导游图徜徉其中，随手拍下大量照片。导游图的一角来列了浅草寺今年每个月要举办的法事和公共活动，既有佛事也有民间节日，这是很让我羡艳的。国内对传统节日的轻视与此对比鲜明，我们现在别说民间小节，就连春节、元宵、中秋这些重大节日也都是纯粹地走个场子，气氛淡薄了，待我们的后辈长大，怕是都没人知道荷花灯了。——以上原谓“浅草怀古”，但只有两句话的怀古实在不体面，就叫“浅草吐槽”吧。

■来得晚的好处是，所有建筑的夜景都非常好看。

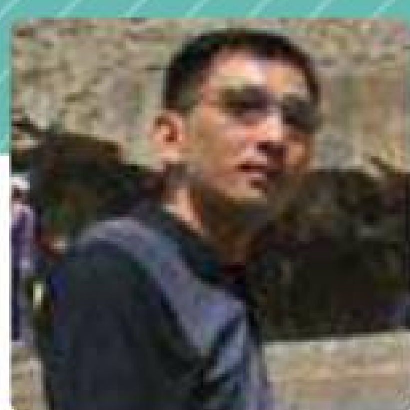


■影视动漫作品中元旦的初诣之所。



■因文化差异，我并不喜欢歌舞伎，但对任何国家的传统文化都会自动涌起敬意。





从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

立体机与移植机

“TGS什么都好，就是少了点新闻价值”——这应该是很多行业内人士的共同感受。比起有三大厂商展前发布会撑场面的E3，TGS的新闻热点确实要少得多，缺少那种首次公布的、会让人尖叫“OMG”的东西。不过今年的TGS有朝E3看齐的趋势，任天堂与索尼接连举办的两场发布会简直就是日本版的E3展前发布会——虽然二者都有些不够给力。

任天堂发布会最让人跌破眼镜的是——双摇杆的新3DS“居然”没有公布！这让那些为了等待双摇杆而持币待购的玩家们情何以堪？谁也不愿意花钱给主机商当beta测试者，更不愿意用那款奇丑无比的右摇杆外设玩游戏。当惯了引领者的任天堂，这次很无奈地当了一回追随者。新主机上市仅半年，就在关乎新旧主机兼容性的操作界面上进行重大改动，说明3DS在设计阶段考虑不周，也说明任天堂对市场反响估计不足。

但任天堂有的是资金实力。两个《怪物猎人》同时亮相意味着背后必定存在金钱交易，任天堂抢夺PSP核心用户的用意昭然若揭。Square Enix之后公布了3DS的《勇者斗恶龙 怪兽篇》重制版，预示着《DQ》将继续投身于任天堂的掌机。NDS并未给日本第三方带来超过PSP的好处，但任天堂能为第三方提供索尼无法给予的资金援助。今年TGS，PSV的人气之高只有当年PS2首次出展TGS时方可比拟，PSV与3DS哪个更适合传统游戏，玩家们都心中有数。但是在历史上取胜的游戏机往往不是最优秀的主机，硬件商的资金与运作实力很重要。



索尼发布会的PSV游戏阵容也不弱，只是缺了一个压轴戏，一个能与《怪物猎人4》抗衡的大作。谨慎的日本第三方们，已经明确了用冷饭测试PSV市场潜力的立场。PSV尚未发售，“移植机”的魔咒再次缠身。炒冷饭本应是令人不齿的下作行径，但笔者这次却对PSV的移植策略隐隐有些兴奋。

PSP时代的移植策略可分为三种，一种是将PS2游戏劣化移植到PSP，一种是在PSP上开发PS2大作的原创衍生作品，还有一种就是直接上模拟器，用PS游戏凑数。劣化移植行不通，是因为潜在玩家们都宁愿选择家用机、获得最完美的游戏体验。PS模拟器成不了气候，是因为PS时代的游戏稍显古老，无法发挥PSP的硬件实力。将PS2时代大作高清化移植PSV，与PSV的机能水平正是天生绝配。PS2游戏高清化之后，在PS3上略显简陋，而在性能稍逊于PS3的PSV上，可能是刚好够用。从产品价值角度来说，将PS2的大作画质提升，再把多款游戏绑在一起，以掌机游戏的价格销售，绝对是物超所值。还有更重要的一点是，日本游戏业的制作水平至今仍未走出PS2时代的水准，绝大多数所谓高清大作仅仅是画面的高清化，其游戏体验并无明显提升。不少游戏反而因为画面高清而减少实际内容。《最终幻想Ⅹ》、《最终幻想Ⅻ》那种真正的史诗级JRPG在PS3上难觅其踪，能在掌机上玩到这种超越同时期家用机大作水准的游戏，即使是10年前的旧作，哪怕只是增加一点点原创内容，也足以让人冲着便携性与高清化而再玩一遍。

PSV公布后，人们一直很担忧软件开发成本问题。看来至少在其初期阶段，PS2时代高清游戏的合集将成为最佳解决方案。第三方无需投入太多成本，还有PS3版作为销量补充，风险可降到最低。如此便可轻松确保初期大作供应，同时为第三方扫除成本顾虑。到PSV有了足够的装机量，再为其开发原创大作。历史的遗产，可成为PSV初期最艰难过渡期的宝贵财富。

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

本次销量榜的软件部分，除了《圣骑战史》以外的游戏都不温不火，但《塞尔达传说 时之笛 3D》和《集合！卡比》都表现出长卖趋势。硬件继续由3DS领跑，经过TGS，推测今后3DS和PSP的销量差距会进一步拉开，更新换代终究是无可回避的了。

软件销量（日本） 2011年8月29日～9月4日

1 圣骑战史

グランナイツヒストリ-

■MMV■RPG■2011年9月1日■5229日元

NEW 本周销量 6万3672套 累计销量 6万3672套

开发方Vanillaware以往的作品总留给玩家“叫好不叫座”的印象，本次《圣骑战史》首周的出色销量算得上是对制作方最好的肯定了。游戏的耐玩度极高，网络模式并非传统的PVP式，而是颇具创意的数据同步式。从本作出色销量也可以看出，大部分玩家还是期待这些高素质的原创作品的。

2 恶魔幸存者 超频

デビルサバイバ- オ-バ-クロック

■Atlus■S・RPG■2011年9月1日■6279日元

NEW 本周销量 1万8564套 累计销量 1万8564套

单从游戏素质而言，本作的销量未免嫌低。虽然只是一款移植作，但追加要素不可谓不厚道。两万句语音、第八天剧情和50%增幅的恶魔数量，让即便玩过前作的玩家也能全副精力地投入。不过游戏的推出时间似乎过早，刚从《恶魔幸存者2》中清醒的FANS难免有审美和消费疲劳。

3 机动战士高达 新基连的野望

机动战士ガンダム 新ギレンの野望

■NBGI■SLG■2011年8月25日■6280日元

NEW 本周销量 1万5534套 累计销量 9万477套

4 塞尔达传说 时之笛 3D

ゼルダの传说 时のオカリナ 3D

■Nintendo■A・RPG■2011年6月16日■4800日元

— 本周销量 1万4525套 累计销量 37万745套

5 尸体派对 影之书

コ-プスパ-ティ- ブックオブシャドウズ

■5pb.■AVG■2011年9月1日■6090日元

NEW 本周销量 1万4250套 累计销量 1万4250套

6 集合！卡比

あつめて！カ-ビィ

■Nintendo■ACT■2011年8月4日■3800日元

↓ 本周销量 1万3673套 累计销量 18万3559套 NDS

7 真・三国无双6 特别版

真・三国无双6 Special

■Koei Tecmo Games■ACT■2011年8月25日■6090日元

NEW 本周销量 1万3417套 累计销量 4万2015套

8 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

モンハン日记 ぽかぽかアイル-村G

■Capcom■ETC■2011年8月10日■3990日元

↓ 本周销量 1万2970套 累计销量 17万5404套

9 超级口袋妖怪大乱斗

ス-パ-ポケモンスクランブル

■Pokemon■ACT■2011年8月11日■4800日元

NEW 本周销量 1万2465套 累计销量 15万6933套

10 黑岩射手 游戏版

ブラック★ロックシュ-タ- THE GAME

■Image Epoch■RPG■2011年8月25日■6279日元

NEW 本周销量 1万1827套 累计销量 12万543套

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年8月29日～9月4日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	5万5264台	174万1979台
NDSi	3108台	62万9349台
PSP	2万8887台	137万1497台
NDSL	97台	2万6627台
PSP go	34台	1万9972台

3DS累计销量：174万1979台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3279万6621台

PSP+PSP go累计销量：1766万8423台

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

文 苍穹　美编 咕噜

任天堂宣布3DS降价10000日元的消息在业界引起了轩然大波，纵使此事已过去了1个多月，这一次大幅降价至今仍是玩家间茶余饭后的谈资。为了补偿在8月10日之前购买了3DS的玩家，任天堂推出了“降价补偿措施”——免费提供10款FC游戏和10款GBA游戏的下载。而从9月1日起，日/美版的3DS都可以在e商店下载到10款FC的经典名作了，下面让我们看看具体的步骤。

3DS降价补偿措施——FC游戏下载流程

1



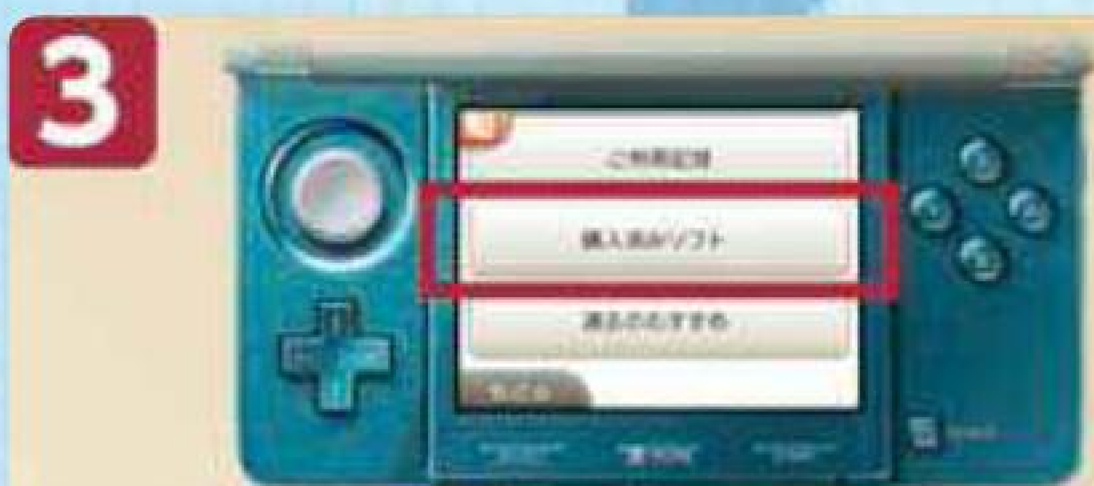
首先打开3DS的无线通信开关并登陆e商店。

2



点击最左侧的选项“设定・その他”。

3



选择已“购入済みソフト”，10款FC游戏已全部在此。

4



选择喜欢的游戏后，点击“再受信する”。

5



确认SD卡容量足够后，点击“受信する”开始下载。

6



下载完成后3DS的主界面就会出现礼品盒了。

10款FC游戏分别是：《超级马里奥兄弟》、《大金刚JR.》、《气球大战》、《雪山兄弟》、《塞尔达传说》、《勇破迷魂阵》、《马里奥公开高尔夫》、《耀西的蛋》、《银河战士》、《林克的冒险》。补偿措施提供下载的游戏为先行版，暂不支持联机双打和即时存档功能，也不包括电子说明书。不过在日后e商店推出付费的正式版游戏后，下载了先行版的玩家都可以免费进行更新，拥有以上的全部机能。今后3DS的系统更新也将提供“软件、资料转移”功能，允许玩家将这些游戏继承到其他的3DS上。

3D短波

3D下体验更逼真的料理！



3DS **料理妈妈4**

クッキングママ 4

◆Office Create◆ETC◆预定2011年12月1日◆日版

随着3DS发售，在NDS上大受欢迎的模拟料理游戏“《料理妈妈》系列”也正式登陆3DS平台。游戏的玩法一如既往，主模式中玩家将挑战各种料理的制作过程，从迷你游戏中学习每种料理的烹调步骤，并且这次除了触控操作外，还增加了对应陀螺仪和滑杆的迷你游戏。菜单方面收录了从系列中精挑细选出来的60种料理，从日式料理到西式糕点应有尽有，里面包含的迷你游戏数量超过了200个。游戏转换到3DS平台，当然也少不了应用到3DS的立体表现功能，虽然系列向来上屏都是显示料理妈妈的指导界面，但这次进行一些如抛锅的特殊操作时，食材就会通过上屏进行3D演出。另外这次在烹调过程还会遇到各种突发事件，让玩家不止是感官，从心理上也能感受到更加逼真的料理体验。（文：鸟冬）

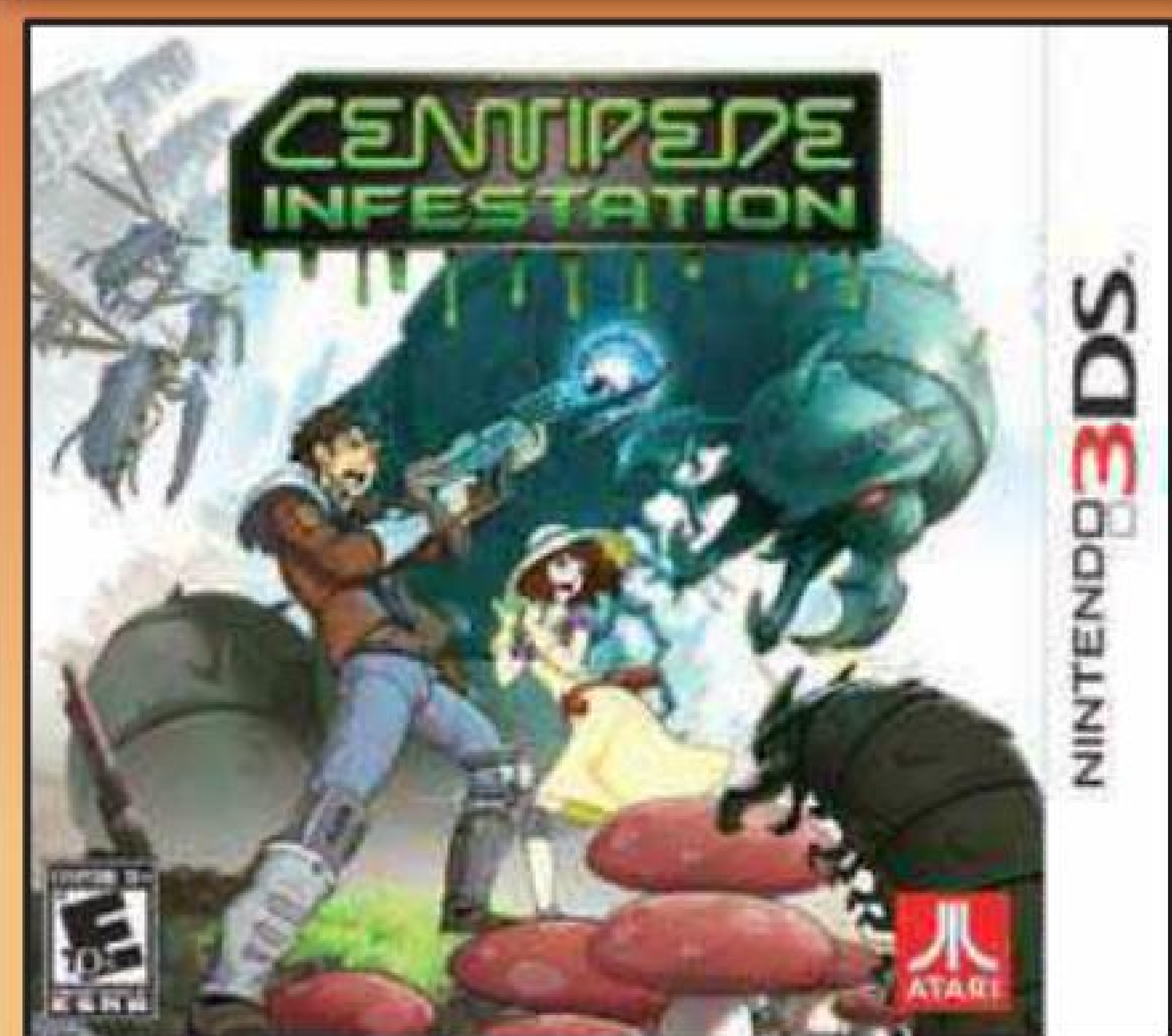


▲各种美味的料理令人食指大动。



▼每个烹调步骤都需谨慎地进行，否则有可能会料理失败。

怪虫如潮水般袭来！



3DS **蜈蚣 群袭**

Centipede Infestation

◆Atari◆STG◆预定2011年10月25日◆美版

《蜈蚣》是早在1980年由曾显赫一时的雅达利制作的街机游戏，这款历史悠久的游戏曾于1998年在PS上重制，如今其正统续作即将同时登陆3DS和Wii平台。

本作依然是经典的俯视视角，玩家将扮演主角马克斯，为了守卫荒芜地球上仅有的一片花园，他必须运用手中的武器击退成群袭来的变异昆虫。虽然游戏标题传承自30年前的经典，但玩法不可能是一成不变的，本作中的敌人早已不再只有蜈蚣一种。7种环境、40个关卡中包含了13种不同种类的虫子，还有5场惊心动魄的BOSS战。玩家可以利用20种性能迥异的武器，如火焰喷射器、酸液枪、核子炮等等，将虫子们一扫而空。主角还拥有12种特殊的能力，合理运用才能顺利过关。本作还支持双人联机、协力杀敌。游戏中也流露出不少对昔日经典致敬之处，有一定玩龄的老玩家不妨保持关注。（文：苍穹）



◀玩家需要使出浑身解数来抵御入侵的虫子。



►地图上的机枪台也会是杀敌的有利武器。

收集更为细致的游戏信息

新作抢盘

谜之歌姬降临！初音未来2020！

PSP **七龙战记2020**
セブンスドラゴン2020
◆SEGA◆RPG◆预定2011年11月23日◆日版

大概是为了回避延期两周的《零式》锋芒，本作也作出了相应延期。从之前放出的预告片，大家也该知道这位动漫界歌姬将客串出演的消息了。游戏中的初音名叫“初音未来2020”，有着精心绘制的原创造型，除了献歌一曲外，也会在故事中有不少的戏份。

此外，丰富的角色作成素材和职业同样是吸引玩家的卖点所在。玩家可自由选择角色的外貌、职业、名字、声音，有男女知名声优各15人献声，而且声优的名字可在选择语音时直接查看。技能方面，角色在创建之时就可分配一定的天赋点数，将这些点数加到不同的技能上，并查看习得条件，能够有计划地分配目标技能，制作出战斗能力迥异的角色。目前公布的职业有武士（SAMURAI）和超能力者（PSYCHIC）。武士擅长使用刀剑，对单体或多个敌人都能造成可观的伤害，技能大多很实用。根据玩家的育成方法，即便是同一职业也能产生多种侧重方向。超能力者拥有超高的精神力量，甚至能够引发天灾地变。他们擅长属性攻击和回复魔法，强化对前者的育成则会培养出黑魔法师，而偏重于后者则能够加强队伍的持续作战能力，给每个队伍配备两个超能力者应该是绝不嫌多的。

（文：胧月）


▲角色们都是可爱的粘土造型。


▲初音未来2020的原初人设，我赌一块钱该造型将在《女歌手计划 扩张版》里登场……


▲受到龙族威胁的初音，赶快拯救她吧。


◀武士的无双剑技炸裂！


▼超能力者是攻击和回复两种魔法的全才。

谁动了我的罐头?



PSP **出击！灯笼裤猫人 携带版 夺回爱与正义与希望的金枪鱼罐头！**

それゆけ！ぶるにゃんマン Portable ~とりもどせ！あいとせいぎときぼうのつにゃ缶~

◆加贺Create◆STG◆预定2011年12月1日◆日版

▼与巨大的BOSS战斗！胜利（与福利）就在眼前！





▶新角色『泳装猫人』，原型是垂耳流浪猫，性格内向。

本作是由2008年于PC平台上发售的某恋爱AVG中的迷你游戏——《出击！灯笼裤猫人》所重制而来的STG。某日，贪吃的白猫“大福”藏起来的金枪鱼罐头突然失踪。认定这是老鼠啾啾团所做的坏事后，怒火冲天的大福穿上了灯笼裤，竟然变身为了超级英雄“灯笼裤猫人”。猫与老鼠之间的战斗即将展开。

游戏的画风清新可爱，并且照顾不擅长STG的玩家，将难度调整为3个级别，简单与普通难度下的子弹靠近玩家时会变慢。而且游戏中还有时下最流行的“擦弹”系统，越是靠近敌机的子弹，自机的火力越是提高。另外通过极具魄力的BOSS战后，还会有“福利”等着玩家。PSP版还增加了新角色“泳装猫人”，她是被灯笼裤猫人所救下的流浪猫。不知道两名角色在性能上有没有差距呢?

（文：白菜）

《鹅妈妈童谣》男生版来啦!

PSP **鹅妈妈童谣的秘密之馆 蓝色标签**

マザーグースの秘密の馆 ~ BLUE LABEL ~

◆QuinRose◆AVG◆预定2011年11月17日◆日版

QuinRose宣布推出不久之前发售的女性向游戏《鹅妈妈的秘密之馆》的男性版——《鹅妈妈童谣的秘密之馆 蓝色标签》。和前作不同，这一次误入书中世界的主人公是位男性，而前作中住在鹅妈妈公馆中的男性角色们也都被各色美少女取代，想要回到原来的世界就要仔细聆听《鹅妈妈童谣》的朗读，回答各种和童谣相关的问题。虽然在答题过程中依然可以进行查询和反复聆听，但是如果一个不小心答错了也要重头再来，玩家们可要小心哦。

游戏依然秉承前作恋爱和朗读结合的风格，完整收录英国童话《鹅妈妈童谣》的全部内容超过1000个童谣，并添加大量解释和说明，每个童谣都配有专门绘制的背景插画，每名角色都有相应的剧情CG，绘画总数超过1000张。本作的声优阵容依然豪华，包括花泽香菜、丰崎爱生、钉宫理惠等一线女声优，肯定能让玩家们大饱耳福。

（文：半夏）







▲每个童谣都有全新绘制的插画。



▲这一次在鹅妈妈公馆中等待玩家的都是可爱MM。

让哪个粘土成为我的新娘呢？

PSP **粘土世纪**

ねんどろいど じぇねれ～しょん

◆NBGI◆RPG◆预定2012年2月23日◆日版

集合了众多可爱粘土人的《粘土世纪》近日公布了最终发售日期，初回限定版将附送包括WRS、凉宫春日在内的8个粘土模型，并在游戏内附送一件新娘礼服道具，可以供游戏中的角色替换。

游戏发生在一个平行世界，在那里粘土人们都有生命。他们本和平而幸福地生活在一起，但是突然袭来的谜之外星生命体打乱了这一切，粘土人们将如何守卫自己的星球成了本篇故事的开端。《黑岩射手》、《魔法少女奈叶》、《东方Project》以及《斯坦因之门》等一系列游戏动漫中的主角都将化身粘土人在游戏中登场。游戏中角色可以组成4人小队进行战斗，角色分为“攻击者”和“表演者”两大类，前者可以直接攻击，后者则以辅助和回复为主。玩家可以根据自己的喜好让不同角色组成各种特殊的阵型。角色们穿着不同服装的话必杀技也会有所变化，另外舞蹈模式、交流模式、搜集要素同样惊喜满载！

（文：半夏）





▲穿着护士服的WRS会用针头射击。



▲战斗时符合条件还可以发动合体技。



◀舞蹈模式能够看到粘土们可爱的舞蹈。

想要获得足以守护大家的力量！

PSP **魂响 送灵之诗**

魂响 ～御灵送りの诗～

◆Cyberfront◆AVG◆预定2011年12月15日◆日版



▼除了秋月一家以外，也有其他的灵能力者登场。



本作是由Cyberfront推出的恋爱AVG，以现代的日本为舞台，描述了一群拥有灵力、能够驱除怨灵妖魔的灵能力者的故事。主人公秋月东马出生在“能够使用各种特殊道具引发魔法”的灵能力者——“灵狩人”的家族中。某日主人公接到有关于“鬼”的除灵委托，于是与义妹秋月霞和亲妹妹秋月那美一起前去除灵。但是这次的对手过于强大，东马与霞都负伤，那美为了守护亲人决定独自挑战鬼。为了守护那美，霞打出了逆转的一击，却反而限制住了那美的行动，而鬼之剑此刻贯穿了那美的胸膛……对于自己的弱小悔恨不及的东马，开始追求能够守护身边的人的力量。

PSP版为PS2版的同名移植，剧情CG保持了4：3的比例，在PSP上重温PS2当年带来的感动吧。

（文：白菜）



▲被鬼之剑贯穿的那美还能活着吗？游戏中自然会给出答案。





专题企划 Feature Special

文 马修 美编 咕噜

神奇之旅

——《口袋妖怪》诞生15周年纪念

不论你对《口袋妖怪》是否有兴趣，对这个名字都不会陌生，因为它已经不止是游戏，从业界来说，它象征着怪物级的销量；从文化上说，它已拥有完全独立的文化系统；即使不玩游戏的人，在童年的记忆中，应该也有叫做《宠物小精灵》或《神奇宝贝》的动画、漫画……如今《口袋妖怪》已经走过15周年，以此专题，纪念这款怪物级作品走过的十五载岁月。

诞生秘话

1 口袋妖怪之父是谁？


▲血缘上说，田尻智是《口袋妖怪》的生父。

一般来说，对于一款游戏来说，谁是制作人，谁便是“XX之父”。但《口袋妖怪》诞生的15年，关于“口袋妖怪之父”却有了两种不同的说法，一说是石原恒和，一说是田尻智。其实两个人对于《口袋妖怪》的诞生都功不可没，缺少任何一个人，《口袋妖怪》这款游戏都不会诞生。先说田尻智，《口袋妖怪》就是田尻智的点子；而石原恒和，不仅仅是任天堂与Gamefreak中间的APE公司的搭线人，更在任天堂、APE因为《口袋妖怪》开发进度一拖再拖而热情降到冰点时，坚持对《口袋妖怪》的支持，最终使开发时长达6年的《口袋妖怪》诞生。如此看来，田尻智和石原恒和对于《口袋妖怪》的诞生都意义重大，所以说是谁都合适……

2 昆虫少年和游戏高手



▲当时的漫画《游戏中心风暴》。

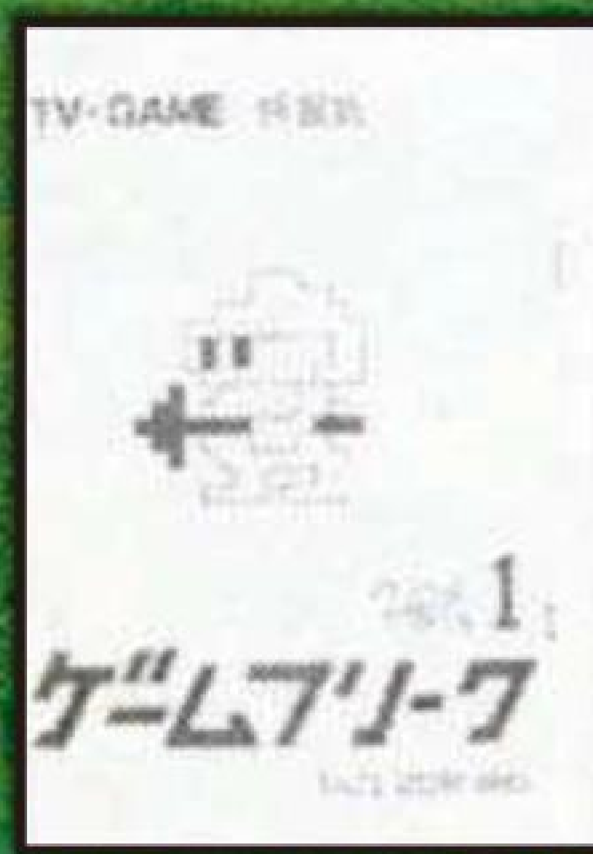
人在成长中虽然会一直变，但童年还是会对整个一生都有重要的影响，田尻智的童年是很热爱大自然的，尤其是昆虫，不过并不是一般孩子斗蛐蛐抓蝴蝶这类，而是观察习性。后来随着城市化进程步乏的加快，虫子、鱼等栖息的环境被高楼大厦取代后，田尻智便在同学的引领下进入了街机厅，开始了玩家生涯，很快跻身高手行列，并获得“游戏中心风暴”这么个很牛的绰号，而这个绰号则是来自于当时的同名漫画。对游戏的热爱自然是使其走上游戏制作人的原因，而对大自然的热爱，也诞生了《口袋妖怪》这样充满自然风的游戏创意。



3 “Gamefreak”最开始是同人攻略志

“Gamefreak”最开始出现的时候，是同人攻略志的名，创始人是田尻智本人，创作动机则是作为街机高手的他把《太空侵略者》、《铁板阵》等经验心得分享给大家。《Gamefreak》打破了玩家间缺乏交流的局面后，此后攻略志从同人到商业，百花齐放起来。FC时代来临后，游戏玩家的活动舞台从街机厅回到了家里，而《Gamefreak》也走完了自己的道路。

在办《Gamefreak》中，大量喜欢游戏的年轻人也因为这本攻略志走到了一起，成为了Gamefreak公司初期的主力，而杉森健、增田顺一等更一直留在Gamefreak公司至今，成为了《口袋妖怪》的主要项目负责人为广大口袋玩家所熟悉。



▲《Gamefreak》创刊号

4 GB数据线带来的创意

1989年是Gamefreak公司的成立时间，更是GB诞生的年份，对于这个神奇的小东西，田尻智是关注已久的，尤其是通过数据线实现的联机通信。当时相当火爆的联机GB游戏《俄罗斯方块》主要体现在对战上，而田尻智则设想用数据线实现交换游戏中的东西，想着这个点子时，童年时代昆虫、龙虾、鸟雀等小生物也在脑海中重现出来……

5 最初设想是《胶囊妖怪》

《口袋妖怪》在设想之初，名字是《胶囊妖怪》，所谓胶囊就是扭蛋机里摇出来的小模型外面的那个壳。而田尻智的设想便是扭蛋机里扭出来的装在胶囊里的小怪物来对战来交换。不过后来因为版权问题，《胶囊妖怪》这个名字流产了……但名字总还是要有，这时有人提出来装球里也不错，于是采纳。但《球球妖怪》这个名字太怪，最终在球这个容器的基础上，大家继续集思广益，将球放在口袋里。于是，才有了《口袋妖怪》这个名字。



▲今天的精灵球已经是系列的标志了。

6 除了《口袋妖怪》，Gamefreak还有什么作品？

从1989年成立到2006年《口袋妖怪》上市，期间自然不可能只做《口袋妖怪》这一款游戏，毕竟公司也需要最起码的营业收入来维持基本运作。Gamefreak的第一款游戏名为《Quinty》，由Namco发行，这款游戏给当时还是工作室的Gamefreak赚了第一桶金，也使工作室转型为Gamefreak公司。



▲Gamefreak的首款游戏《Quinty》。

之后的运作中，由于《口袋妖怪》的开发时间实在太旷日持久，在石原恒和和川口孝司帮助下Gamefreak在任天堂那拿下了一些项目。到《口袋妖怪》发售前，Gamefreak先后开发了《耀西的蛋》、《Jerry Boy》、《まじかる☆タルるーとくん》、《马里奥与瓦里奥》、《ノンタンといっしょ くるくるパズル》这5款游戏。

7 石原恒和、APE、和Creatures



APE是任天堂成立的一个以笼络游戏人才为主要目的的子公司，社长是石原恒和，代表作是“《Mother》系列”。田尻智把《口袋妖怪》的企划整理成文稿后本想去拜访任天堂总部却走错了门进了APE，社长石原恒和对《口袋妖怪》非常看好，上报给任天堂获得通过后，任天堂和APE签订了开发合同，APE则和Gamefreak签订合同。开发正式启动后，任天堂方面的川口孝司负责法律相关工作，APE的石原恒和则负责管理开发现场，Gamefreak方的田尻智则和他的团队一起负责游戏详细方面的设计开发。

因为《口袋妖怪》的开发进度过长，导致后来APE中除了石原恒和都已对《口袋》很冷淡，坚信《口袋妖怪》一定会成功的石原恒和索性离开APE，创立了新公司Creatures，接下了自己离开后APE方终止的与Gamefreak一切合同，全力支持《口袋妖怪》的开发。

8 顺利的怪物设定与坎坷的剧本安排

三方合同签完，《口袋妖怪》的开发便开始了，最开始自然是征集怪物们的形象，虽然150种怪物的数量比较庞大，但在大家的集思广益下，很快就解决了。真正难住大家的是剧本，这款被定位为RPG的作品，到底要以什么理由去旅行去冒险？为什么要战斗？战斗的原因是什么？地图该怎样绘制？这又是个怎样的世界观……这些员工当初都是因为《Gamefreak》而和田尻智走到一起的，包括田尻智在内，这些老玩家真正擅长的是STG和ACT这些街机上的老牌游戏类型，面对RPG只能摸石头过河，所以开发进度一下陷入了泥潭……最终《口袋妖怪》在1996年才得以上市。



▲根据轮廓就可以判断出形象，是口袋妖怪从初代到现在的设计标准之一。

9 人事变动

Gamefreak的员工都是当初都因为攻略志走到一起，大多数也都怀揣着各自的梦想，因此当从《Quinty》赚的钱中分到利润后，一部分员工便离开了公司去寻找自己的梦想去了。而开发进度的过长导致收入不理想、工作强度大、成家立业等各种现实原因，更多的初期员工也离开了Gamefreak，而招来的新人虽然需要短暂的适应时间，但却也带来了新的理念和想法，很多都成为了今天Gamefreak公司的中坚。

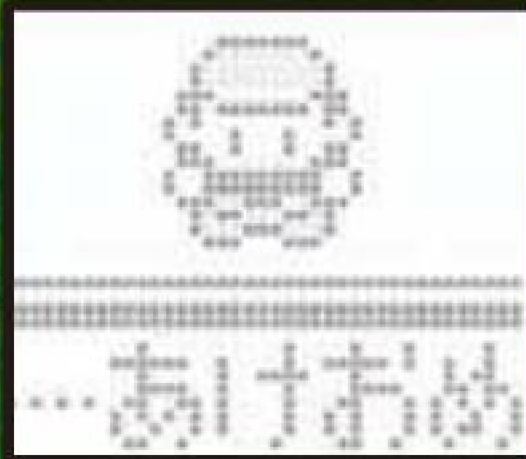
10 信任危机

《口袋妖怪》的开发项目启动时，游戏的开发进度一般都是1年，因此1990年开始开发的《口袋妖怪》的上市时间被定在了1991年，但最终却一直到1996年才上市，Gamefreak的尴尬可想而知。好在那时候任天堂不差钱，加上川口孝司一直从中周旋，才让任天堂没有彻底放弃《口袋妖怪》。但APE方面石原恒和就没法说服大家了，最终，石原恒和干脆离开APE自己成立了Creatures，专门支持《口袋妖怪》。



▲在《口袋妖怪》年复一年的日子里，川口孝司没少帮着从中周旋。

11 雪片般飞来的BUG报告



▲《口袋妖怪》走出第一步还是经历了很多坎坷的。

1995年，《口袋妖怪》的开发工作终于完成，接下来游戏要送到任天堂的DEBUG小组“马里奥俱乐部”进行严格的BUG检测。送去后，这个超过100人、以严格严谨著称的DEBUG团队便给Gamefreak发来了接二连三的BUG报告，用当时Gamefreak的话说是真正的“雪片般飞来”。接下来Gamefreak全体员工便开始了熬夜通宵的BUG修正工作——BUG修正并非找到一个修正一个那么简单，杉森健在回忆往事时举例说：“联机时使用一个技能会死机的BUG反馈回来后，制作人员便要将所有技能在联机环境下都测试正常才算将BUG修正。”由此，原本计划1995年8月上市的《口袋妖怪》最后一次延期，延到了1996年初。

12 细节创意



▲初代《红・绿》版本的包装封面。

初代《口袋妖怪》的魅力很多，尤其是细节方面，有颇多值得称道之处，而这都离不开大家各种灵机一动的创意，比如让玩家个性化的随机ID便是田尻智想出来的。而对系列影响最大的双版本，则是任天堂方面宫本茂给的建议，大大促进了玩家间的交流和交换的乐趣不说，更收到了良好的市场效应，后来“《洛克人》RPG系列”、“《雷电十一人》系列”采用了同样的多版本方式，也都获得了不错的市场反响；在双版本的基础上，石原恒和还从卡片游戏领域获得启发将不同版本给予不同颜色的印刷和包装……

13 首发销量：235000

1996年2月27日，被很多人淡忘同样也被很多人寄托希望的《口袋妖怪》历时6年开发，终于发售了，首发销量是235000套。在今天看这个数字应该是相当不错了，但对于那时的Creatures和Gamefreak，实在是种打击，6年来从管理者到制作人到程序员，都是靠信念支撑过来的，他们给《口袋妖怪》寄予的希望是200万套，按照一般游戏销量的规律，想卖到200万实在是有点痴人说梦。而且发售时，Gamefreak已有40多名员工，首批销量的利润也仅仅够支付人工费用而已。

首发销量报上来后，一向温和镇定的石原恒和也情不自禁地爆了粗口。但世事难料，发售第三周后，《口袋妖怪》长期稳定在了2万的周销量上，最终石原恒和迎来了增加生产的消息。

14 更新换代的6年

有如此大的反差其实并不奇怪，因为在《口袋妖怪》开发这6年中，游戏界已经整整跨越了一个时代，从FC末期开发始，到PS、SS、N64三大主机大行其道为终，整整一个16位机时代都跨过去了，游戏已经进入了3D时代。而掌机方面的GB，由于一家独大，加上任天堂在VB上走错路后全力投入N64等原因，仍一直停留在黑白8位机的点阵时代。不被看好甚至首发销量不理想，一切都在情理之中。但市场是大家的，能进入2万的稳定周销量，得益于《口袋妖怪》牢牢抓住了小孩子这个玩家群体以及口耳相传的市场效应。

15 久保雅一的调查


▲非常了解孩子们喜好的久保雅一。

尽管游戏业界大都不看好《口袋妖怪》，但久保雅一却对《口袋妖怪》仍信心十足。久保雅一是少年漫画杂志《Korokoro Comic》的副主编，与川口孝司私交甚好的久保雅一在听到《口袋妖怪》的概况后便有了将其漫画化的意向，因为以前还没有如此清新的题材。而且久保雅一还针对1996年全日本小学生压岁钱状况做了调查，得出1996年小学生们的压岁钱平均为26200日元左右，用这笔钱买PS还差很远，买N64则是买了主机买不到游戏，最有优势的竟然是不被游戏主流界看好的GB，除了GB，已经淡出的SFC也依然是孩子们的热选。事实证明，久保雅一虽然身在游戏圈子外，但长年做少年漫画杂志的他更了解孩子们。而新出的《别册Korokoro Comic》，也和连载的《口袋》漫画一起火了起来。

16 动漫明星：从皮皮到皮卡丘

今天问谁是《口袋妖怪》动漫领域的代言者，那非皮卡丘莫属，但最开始漫画化的时候的主角是皮皮。因为在确定漫画化的时候，久保雅一他们还没有得到《口袋妖怪》更多情报，于是选了长着虎牙和卷尾巴的可爱口袋妖怪皮皮，漫画名为《不可思议的口袋妖怪皮皮》，风格则是搞笑。不过动画最终还是选择了皮卡丘做主角，并在动画中赋予了皮卡丘如现实中小动物般活灵活现的动作，更添加了个性，从此，皮卡丘成为“《口袋妖怪》系列”的人气代言者，直到今天。


▲最开始的漫画明星是皮皮。

17 梦幻事件



▲通过触发BUG条件出现在初代《口袋》里的梦幻。

初代《口袋妖怪》上市后，有的玩家竟然发现了一种150种口袋妖怪以外的新东西——梦幻，这个消息立刻在玩家间传开并引起轰动，而且有事实有真相。以官方的说法，这个多出来的口袋妖怪，是一个叫森本茂树的程序员设计的，在BUG测试时偷偷给加了进去。而任天堂得知这个消息后，立刻对市面上的游戏进行回收，并推出删除梦幻的版本，这也是如今《口袋妖怪 红・绿》中分为有梦幻和无梦幻版的原因。但任天堂此举明显操之过急，因为玩家并没有将梦幻看成一个BUG，而是将之作为一个惊喜。最终，在任天堂、Creatures和Gamefreak三方讨论后，采纳了田尻智的方法：索性把梦幻当成礼物送给玩家，并和《Korokoro Comic》合作举办了三次梦幻赠送活动，不仅让任天堂下了台阶，也再次引爆了《口袋妖怪》的销量。

18 老爷掌机的第二春

其实石原恒和对GB的信任也不是盲目的，就在《口袋妖怪》发售之前，石原恒和还在GB上制作了一款名为《益智马里奥》的休闲游戏并获得了百万销量。这款游戏的大卖直

接促使一心扑在N64上的任天堂重新审视掌机市场，并推出了GB的瘦身版GBP。但那时的任天堂对休闲游戏远没有后来"脑白金时代"的重视，依旧觉得休闲游戏热卖改变不了大状况，而且《口袋妖怪》又是RPG……因此《口袋妖怪》依旧没被看好，而Gameboy在1995年的任天堂展会上也只在不起眼的角落里。

结果，《口袋妖怪》带动了早已过时的掌机GB，并让溃败中的任天堂稳住了阵脚。从此任天堂特别开始特别重视起了掌机市场，一直到Wii重新制霸家用机市场前，任天堂都过着家用机不冷不热、掌机财源滚滚的舒服日子。



▲十年不倒的GB。

19 以游戏命名的口袋妖怪公司



1998年，《口袋妖怪》已经完全摆脱了首发时的尴尬，成为了一个奇迹、一种文化、一种流行元素，只要是和《口袋妖怪》相关的商品都会得到热卖。不过石原恒和这些元老们并没有忙着数钱，而是担忧热潮来得快退得也快，为了不让《口袋妖怪》成为一瞬而过的流行风、保持长久的魅力，在石原恒和的发起下，一个用一款游戏注册名字的公司——口袋妖怪公司成立了，公司下辖三个子公司，全权负责全世界的《口袋妖怪》相关业务，对周边商品、卡片、动漫、游戏等进行严格把关，并开设口袋妖怪中心进行周边专卖，以及和铁路公司、航空公司等联合举行活动，保证《口袋妖怪》相关一切的品质和质量。

20 《口袋妖怪》跨平台?

如果把"平台"的概念广义化来说，《口袋妖怪》其实从诞生到现在都跨了平台，口袋妖怪卡片上市后，Gamefreak为了在欧洲推广卡片便推出了PC平台的介绍及教学软件《玩口袋妖怪》；而不久前，为了让更多口袋妖怪卡片爱好者能超越地域限制对战，口袋妖怪公司在PC平台开辟了专门的在线对战网页；智能手机上，则推出一款以推广《口袋妖怪BW》动画主题曲下载为目的并宣传口袋妖怪卡片的打拍子小游戏，也就是不久前传得沸沸扬扬的官方推出苹果、安卓版《口袋妖怪》。至于PC、IP平台的《口袋妖怪》相关的问答测试软件，都是未获得授权的小公司出品。其实无论是任天堂对于口袋妖怪公司的擦边行为，还是口袋妖怪公司对于那些欧美小公司小工作室，都是睁只眼闭只眼，因为真正要体验《口袋妖怪》游戏的魅力，还是那些口袋妖怪公司策划、任天堂发行的正规作品。

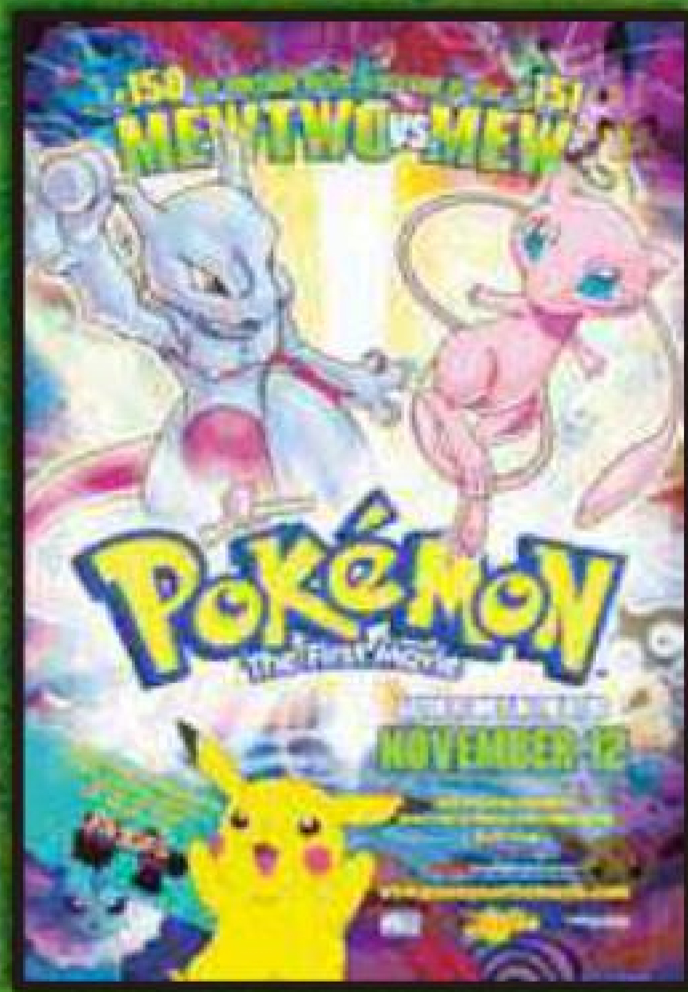


▲不久前引起"《口袋妖怪》跨平台"传闻的《口袋妖怪说唱TAP》。

21 海外出击——动画的逆袭

《口袋妖怪》在日本本土获得成功后，获得了又一筹码的任天堂自然想让其"冲出日本，走向世界"，第一站便是美国。在如何吸引眼光比日本更挑剔的美国玩家这个问题上，

口袋妖怪公司做了精心准备：从画面很清新的动画开始，在口袋妖怪名字上下很大功夫，力求让美国人也能对口袋妖怪们很快熟悉，并根据美国人的口味习惯做了诸如配音风格上的修改。在电视动画一炮打响后，又将其电影化，也就是《超梦的逆袭》，放映当天票房纪录便被刷新。在美国卡通界赚足了人气后，才发售美版《口袋妖怪》的游戏，版本为《红·蓝》，和动画一样，很多细节上也针对老美的口味做了修改。结果就像任天堂预想的那样，《口袋妖怪》再度成功引爆了海外掌机市场，和家用机相辅相成；而任天堂旗下，也又多了一款风靡世界的作品。



▲《超梦的逆袭》电影海报。

22 家用机出征，《口袋》的曲线救国之路

任天堂在失去家用机霸主的地位后从来没甘心失败过，尽管第三方纷纷倒戈退出任氏主机的开发阵营，任天堂也还是有大量FC、SFC时代积攒下来的大量第一方、第二方人气作品撑场子，异军突起的《口袋妖怪》自然也责无旁贷。从1998年10月1日《口袋妖怪》推出了其N64版游戏、也是系列首款衍生作品《口袋妖怪运动场》开始，一直到NGC的《口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚》，期间大量的《口袋妖怪》衍生作品登陆家用机平台，有"《口袋竞技》系列"这种强调与掌机版联动对战的，也有《口袋妖怪频道》这种玩新奇创意卖萌的，更有《口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚》这种全力开发的RPG。而到了任天堂凭借Wii重新夺回来失去许久的家用机霸主地位时，没有了重任在肩的家用机版《口袋妖怪》的风格上也表现得更加轻松。



▲NGC平台的RPG《口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚》

23 负面消息集锦


▲曾经名噪一时的尤里·盖勒

《口袋妖怪》成功后，赞美之词自然是不少，但树大招风，负面消息也没少出，首先就是很多人都知道的发生在1997年的《口袋》动画第38集引起的小朋友眩晕事件，动画方本来想增加画面的华丽度，没想到引起了集体眩晕，38集中的主场口袋妖怪3D龙，到游戏中已经二度进化出了Z型，但似乎也因为那件事后一直没在动画中再度出现过。此外还有小朋友吞吃口袋主题橡皮被噎死的不良消息。而且惹麻烦的不光有3D龙，红唇姐也因为大黑脸被起诉有种族歧视嫌疑，最终改成了现在的紫脸。至于在阿拉伯国家，各种被猜忌乃至被禁止，就都已经不算是新闻了。

《口袋妖怪》还曾被英国的超能力者尤里·盖勒起诉，因为口袋妖怪勇吉拉无论是名字还是意念弯动勺子的设定，都和尤里·盖勒非常接近。这官司打得旷日持久，而结局，竟然是尤里·盖勒的"超能力"被识破后不了了之。

前几年，某色情网站的人气女模特在资料中填写最喜爱的游戏是《口袋妖怪》，任天堂貌似觉得这位脱星给旗下人气游戏抹黑，便起诉了她。大概后来任天堂觉得玩家身分貌似并

不影响喜欢什么游戏，所以最后以和解告终。

癌基因Zbtb7曾经根据其名称POK erythroid myeloid ontogenic factor缩写成“POKEMON，但遭到口袋妖怪美国分公司的抗议最终改名。

今年，日本有媒体发现山口县宇部市的环境保护吉祥物“Ekoha”和皮卡丘很相似，“环保吉祥物抄袭皮卡丘事件”的报道便在网络及传统媒体上传了开来，不过宇部市的市长迅速做出反应，与口袋妖怪公司方面进行联系，作了解释并取得谅解。



▲宇部市环境保护吉祥物Ekoha。

《口袋妖怪》编年史

说完了《口袋妖怪》诞生前后的那些事，接下来我们以编年史的形式来回顾下《口袋妖怪》游戏15年来的发展与进化。由于《口袋妖怪》无论是游戏，还是动画、漫画、电影、周边，都是在正统《口袋妖怪》基础上衍生出来，包括该时期内正统游戏的资料篇、衍生作品甚至以该时期游戏规则为准的复刻重制作品，因此，我们就以正统作为时代，来进行一下划分。

第一世代



口袋妖怪 红·绿

机种：GB	发售：1996年2月27日
开发：Gamefreak	类型：RPG

“《口袋妖怪》系列”开山之作，舞台是取之于现实的日本关东大陆，两个版本的主角分别是火系主角小火龙和草系主角妙蛙种子，游戏讲述的是一个少年从博士那领取到第一个口袋妖怪、开始收服口袋妖怪，并挑战路边训练师、道馆、火箭队，最后挑战大陆最强的口袋妖怪联盟成为新的冠军——这个没家国仇恨、没生离死别、没爱情的剧情自然谈不上什么亮点，但贵在清新，而且也很符合当时少年漫画从平常少年通过努力逐渐变强的主题，可以说，主题上完全针对孩子这个群体。收集培养的成就感便是越变越强的载体，两个版本及交换进化方式更促进了玩家间的交流，进化这种质变带来的美好感觉更是难以言喻，对战更让游戏中的变强和竞争延伸到了现实中来。

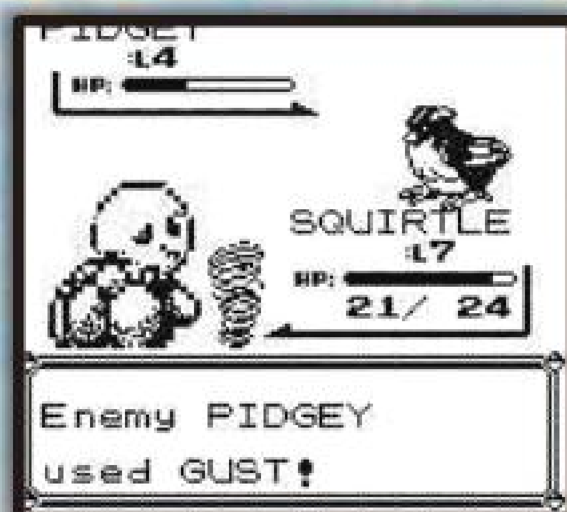


▲《口袋妖怪》的故事，从博士的讲解开始。

口袋妖怪 蓝

机种：GB	发售：1996年10月15日
开发：Gamefreak	类型：RPG

《蓝》版是在《口袋妖怪 红·绿》达成100万销量的时，以小学馆旗下8家杂志名义发售的纪念版，主角是初代三个初始口袋妖怪中的水系的杰尼龟。尽管只是换了主角的新版本，游戏仍然获得了数十万的销量。



口袋妖怪 黄

机种：GB	发售：1998年9月12日
开发：Gamefreak	类型：RP

“《口袋妖怪》系列”的首款资料篇，以TV动画为蓝本开发又一款《口袋妖怪》，主角依旧是初代那个戴着鸭舌帽的少年，但口袋妖怪主角变成了皮卡丘，而且和动画中一样不会进精灵球、不会进化，一直可爱地跟在主角后面。根据皮卡丘的心情不同，还会有不



同的表情。此外，动画中的火箭队二人一猫特别行动队也会数次登场，只不过比较龙套就是了……

《口袋妖怪 黄》的另一大特点，便是可以收服除喵喵、阿柏怪、瓦斯弹三个火箭队初期口袋妖怪及其进化形态，以及梦幻外全部的口袋妖怪，而这也为以后《口袋妖怪》的资料篇收服两个版本的口袋妖怪奠定了标准。

口袋妖怪运动场

机种：N64	发售：1998年10月1日
开发：HAL	类型：SLG

“《口袋妖怪》系列”登陆家用机平台的第一作，为联动掌机版《口袋妖怪》并展现口袋妖怪们3D战斗的“《口袋竞技》系列”拉开了帷幕。游戏舞台是有着各种对战联赛极其相关设施的白城。本作没有正统作品的收集和育成，而是通过周边将GB卡插到N64手柄上后，直接和GB版《口袋妖怪》联动，并参加联盟战等战斗，此外还有迷你游戏。



精神抖擞皮卡丘

机种：N64	发售：1998年12月12日
开发：Ambrella	类型：ETC

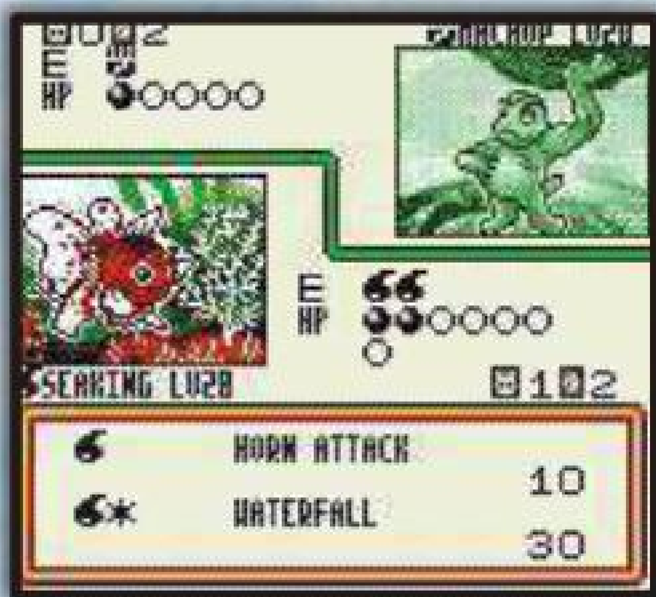
搭配N64麦克风外设的一款声音识别互动游戏，游戏最大的特色便是通过呼唤皮卡丘来和皮卡丘进行交流，皮卡丘的表现也更加生活化宠物化，这种互动在后来的游戏中获得大量应用，NDS时代任天堂蓝海人气游戏《任天狗》便是其中的佼佼者。



口袋妖怪卡片GB

机种：GBC	发售：1998年12月18日
开发：Hudson	类型：TAB

根据《口袋妖怪》卡片游戏制作的一款带有浓厚RPG性质的TAB，游戏的舞台是口袋卡片岛。除了口袋妖怪卡，游戏也收录了当时推出的全部辅助卡，场地、投币、卡组等都和现实中的规则一样，“黑市卡”等更是玩家津津乐道的话题……尽管和原作有些不同，但对于很多掌机玩家，这款游戏也缓解了其对《口袋妖怪》新作的渴盼，还有的因此成为了现实中的《口袋妖怪》卡片玩家。



口袋妖怪快照

机种：N64	发售：1999年3月31日
开发：Hal	类型：ACT



操作主角小彻去口袋妖怪生息繁衍的口袋妖怪岛抓拍的游戏，主要是使用道具引诱口袋妖怪出现，然后抓住它们精彩的瞬间将其拍摄下来。2007年该游戏还在Wii shop提供下载销售，并增加了将照片转入Wii相册的新功能。

口袋妖怪弹珠台

机种：GBC	发售：1999年4月14日
开发：Jupiter Multimedia	类型：TAB

基于初代《口袋妖怪》开发的系列衍生作品，卡带上附有震动包。游戏有红、蓝两个场景，不同登场的口袋妖怪也各不相同。游戏中以精灵球作为弹珠，雷电球、地鼠、铁甲贝等口袋妖怪作为场景中特殊设施出现，并同样有收服捕捉的设定，当把球击入特定设施时便进入紧张但成就感十足的捕捉模式。



第二世代



口袋妖怪 金·银

机种：GBC	发售：1999年11月21日
开发：Gamefreak	类型：RPG



正统“《口袋妖怪》系列”作品第二作，从《金·银》开始，版本的主角便不再是初始口袋妖怪，取而代之的是该版本的主角神兽。而代表26个字母的安侬，则开创了系列同种口袋妖怪多形态的先河。游戏中登场的口袋妖怪增加到了251种，增加了很多前作口袋妖怪进化前和进化后的形态，属性上增加了钢系和平衡前作超能系过于强大的恶系，并将防御分为物理防御和特殊防御，进一步完善了对战系统。游戏以古色古香的城都大陆为舞台，这款同时支持GBC和GB的作品色彩柔和，昼夜系统、时钟系统、闪光口袋妖怪、到处跑的二级神兽等设定便从本作开始出现的，捉虫大会、盆栗、双地图、支持与前作交换前151种口袋妖怪等则是本作独有的设定。

口袋妖怪方块联盟

机种：N64	发售：2000年9月1日
开发：Nintendo	类型：PUZ

确切来说，本作更应该算是“《方块联盟》系列”（日版的《嘭嘭方块》）的口袋妖怪版，根据花色消积木的玩法简单易上手，之前该系列就有耀西等人气角色来做游戏的主题，而本作则是任天堂再次给《方块联盟》穿上了《口袋妖怪》的马甲。



口袋妖怪方块竞赛

机种：GBC	发售：2000年9月1日
开发：Intelligent Systems	类型：PUZ



和《口袋妖怪方块联盟》同一天发售的、面向日本推出的掌机版口袋妖怪主题的《嘭嘭方块》，玩法和《嘭嘭方块》完全一样，只是主角换成了口袋妖怪们。

口袋妖怪 水晶

机种：GBC	发售：2000年12月14日
开发：Gamefreak	类型：RPG



口袋妖怪》正统作第二作的资料篇，沿袭了《黄》的集大成的理念，合并了《金·银》两个版本大部分的口袋妖怪，主角则是二级神兽中的人气口袋妖怪水君，这也是“《口袋妖怪》系列”惟一一款由二级神兽做主角的作品。游戏继承了《金·银》的全部优点，修正了复制BUG。由于完全对应GBC而不必去考虑GB，因此本作的画面颜色比《金·银》要鲜艳出很多。此外，本作中第一次出现了女主角可选，而考验玩家实力的战斗塔，也在本作中开始出现了。《水晶》还对应当时的GBC周边Mobil Adaper GB，使本作可以通过手机实现网络交换口袋妖怪——当然，这个服务只限于日本国内。

口袋妖怪运动场2

机种：N64	发售：2000年12月14日
开发：HAL	类型：SLG

“《口袋竞技》系列”的第二作，舞台依旧是白城。游戏基于《金·银·水晶》开发，系统上紧跟前作，支持第二代正统作品中全部的新口袋妖怪和新技能。相比前作，本作增加了测验玩家口袋妖怪知识相关的“口袋学院”。



口袋妖怪卡片2 GR团参上

机种：GBC	发售：2001年3月28日
开发：Hudson	类型：TAB

“《口袋妖怪卡片》系列”第二作，画面音乐的表现当时看相当不错。除了增加《金・银》中的口袋妖怪卡片，还增加了《Dark系列卡包》，更在前作的基础上大大强化了战术和系统，而正统作的收集、育成、通信、对战这四大要素上，也得到了继承和发扬。本作在当时获得了不输于正统作的良好口碑，遗憾的是本作之后，人气颇旺的“《口袋妖怪卡片》系列”便陷入了沉寂……



第三世代



口袋妖怪 红宝石・蓝宝石

机种：GBA	发售：2002年11月21日
开发：Gamefreak	类型：RPG

随着GBA的到来，《口袋妖怪》的第三世代也逐渐拉开了帷幕。由于机能的进化，《红宝石・蓝宝石》的新舞台芳缘大陆被刻划得更加细腻，口袋妖怪则由于机能进化也在细节上更加深入，而且登场的全部是新的口袋妖怪，开启全国图鉴后口袋妖怪登场数量更达到386种。随着游戏的进行，包括天气变化、钢琴曲、海底探险等，无论画面还是音乐，本作都更体现出了细节上的用心，题材上也与自然更加贴近，树果栽培、华丽大赛更赋予了“《口袋妖怪》系列”正统作品的全新乐趣。至于对战方面，由于引入了性格和特性两大系统，口袋妖怪们的选择也因此而更丰富更个性化。



口袋妖怪收藏盒 红宝石・蓝宝石

机种：NGC	发售：2003年5月30日
开发：Nintendo	类型：ETC

通过本作和GBA版《口袋妖怪 红宝石・蓝宝石》连接，便可以在NGC上运行《口袋妖怪 红宝石・蓝宝石》，并将收集到的口袋妖怪整理展出，当口袋妖怪存放到一定数量时，还会从管理员阿梓那得到蛋。本作同样支持与后来发售的GBA上的《火红・叶绿》以及《绿宝石》联动，但都需要开启全国图鉴之后，而且无法在NGC上玩。不过当用NGC玩GBA游戏的官方周边Gameboy Player推出后，本作在NGC上玩《红宝石・蓝宝石》的优势也就不复存在了。



口袋妖怪频道

机种：NGC	发售：2003年7月18日
开发：Ambrella	类型：SLG

承接自《精神抖擞皮卡丘》的生活化《口袋妖怪》衍生作品，在名为哈兹卡镇的小镇上，操作皮卡丘搜集一些口袋妖怪电视节目组成完整的剧集，并和伙伴们玩耍……听起来比较趣味寡淡，玩起来也非常低龄向。和《精神抖擞皮卡丘》一样，本作的销量并不高。



口袋妖怪弹珠台 红宝石・蓝宝石

机种：GBA	发售：2003年8月1日
开发：Jupiter Corporation	类型：TAB

“《口袋妖怪弹珠台》系列”第二作，以正统作《红宝石・蓝宝石》为蓝本，舞台同样分为“红宝石”和“蓝宝石”，画面清新、音乐动听，大量口袋妖怪登场。除了收集，更有大魄力的BOSS战等待玩家。游戏做得堪称完美，不过本作之后，“《口袋妖怪弹珠台》系列”便再无新作推出。



口袋妖怪竞技场

机种：NGC	发售：2003年11月21日
开发：Genius Sonority Inc.	类型：TAB

“《口袋竞技》系列”第三作，依旧以和GBA联动进行3D口袋妖怪对战为卖点，舞台则是以美国西部为原型的奥雷大陆。本作增加了RPG模式，该模式有独立的剧情和独立的主角，并以3D的形式展开游戏，虽然没有野生口袋妖怪，但可以捕获敌方暗黑化的口袋妖怪并进行净化，净化后的口袋妖怪还可以传送到GBA版《口袋妖怪》中，特典版还附送幻之精灵雪拉比。



口袋妖怪 火红・叶绿

机种：GBA	发售日：2004年1月29日
开发：Gamefreak	类型：RPG

以《红宝石・蓝宝石》的引擎开发的初代《红・绿》的重制版，主机平台的飞跃自然带来了游戏音乐画面表现的大幅进化，一周目流程上基本和原作相当，一周目通关后则增加了橘子群岛的剧情，大量二代精灵可以收服。尽管是初代重制，但系统上该作完全以《红宝石・蓝宝石》确定的第三代规则与系统为准，加上可以与《红宝石・蓝宝石》联机甚至保留了华丽大赛系统，因此也可以说，《火红・叶绿》其实是初代的瓶子装着第三代的酒。

口袋妖怪 绿宝石

机种：GBA	发售日：2004年9月16日
开发：Gamefreak	类型：RPG

第三代《口袋妖怪》的资料篇，主角是天空之龙雷库萨，至此第三代的陆地、海洋和天空的三部曲算是得以补完。本作除了整合《红宝石・蓝宝石》两款作品的口袋妖怪，更在狩猎园增加了大量第二代的口袋妖怪来对《宝石》版和《火红・叶绿》版进行补充。此外，战斗塔的加强版——战斗开拓区，也是本作的一大亮点。



口袋妖怪冲刺

机种：NDS	发售日：2004年12月2日
开发：Ambrella	类型：RPG

以纯触摸的方式操作皮卡丘和一大众口袋妖怪在岛屿遍布的口袋妖怪群岛进行比赛，除了奔跑，还要通过气球、乘龙来越过海洋。游戏最多支持6名玩家对战，支持和GBA版《口袋妖怪》联动，联动后GBA版队伍中第一只口袋妖怪的轮廓会作为《口袋妖怪冲刺》中的地图显示出来。



口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚

机种：NGC	发售日：2005年8月4日
开发：Genius Sonority Inc.	类型：RPG

至今为止家用机上惟一一款正统RPG版的《口袋妖怪》作品，游戏的舞台和《竞技场》中的RPG一样都是奥雷大陆，剧情上则紧接《竞技场》的RPG模式，系统上进一步做了强化，更增加了大量暗黑口袋妖怪的独有技能，而BOSS就是暗黑露琪亚了。本作和《竞技场》RPG模式相辅相成，再加上《红宝石・蓝宝石》、《火红・叶绿》、《绿宝石》中的可收服精灵，便可凑齐全国图鉴中除影院配送外的全部口袋妖怪。



口袋妖怪方块

机种：NDS	发售日：2005年10月20日
开发：Genius Sonority Inc.	类型：PUZ

真正意义上的口袋妖怪主题原创方块游戏，游戏说的是秘密作战联盟队员露西，通过方块仪器拯救被弗伯斯军团疯狂抓捕的口袋妖怪并收集这些口袋妖怪的图鉴资料。



游戏的玩法是用触控笔拖动口袋妖怪方块，让三个或三个以上相同的方块相连使之消除。游戏的界面贯通NDS上下屏，操作感非常好，在PUZ阵营中也是不可多得的佳作。

口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队・赤之救助队

机种：NDS/GBA	发售日：2005年11月17日
开发：ChunSoft	类型：RPG

《口袋迷宫》是NDS时代诞生的《口袋妖怪》高素质衍生系列之一，系列第一作的本作由于诞生在GBA和NDS交接时，因此两个版本分别推出在两个平台上。和系列以往作品不同，该系列是一个完完全全的口袋妖怪世界，游戏中的口袋妖怪和技能全部基于《宝石》版，而且根据“《不可思议迷宫》系列”的特点，将原作每个技能都给动作化并赋予了不同的内容，诸如怪物屋等《迷宫》经典设定也在本作中出现。



口袋妖怪突击队

机种：NDS	发售日：2006年3月23日
开发：HAL	类型：A・RPG

NDS时代诞生的又一个《口袋妖怪》衍生系列的首款作品，玩家扮演菲欧雷大陆上维护大陆和平的口袋妖怪突击队中的一员，用特有的陀螺装置来捕捉野生的口袋妖怪解决事件，解决后将其放归自然。游戏的捕获方式是用触控笔绕着口袋妖怪快速画圈，因此对屏幕的杀伤力一举超过了《口袋妖怪冲刺》。此外，本作有护送玛娜菲的蛋的秘密任务，让本作和后来发售的《钻石・珍珠》联动成为了可能。



第四世代



口袋妖怪 钻石·珍珠

机种：NDS	发售日：2006年9月26日
开发：Gamefreak	类型：RPG

正统作品《钻石·珍珠》发售在“《口袋妖怪》系列”诞生的十周年，本作的舞台是有着古老时空传说的新奥大陆，大量新口袋妖怪以及进化前、进化后口袋妖怪登场，使得系列最终登场种类达到了493，其中被设定为创世神的阿尔修斯更是超越了以往主角神兽670、680的种族值达到了720。作为新平台的新《口袋妖怪》，游戏的变革自然也非常大，显而易见的便是地图建筑的立体化，昼夜系统也再度回归，音乐音效也超过第三世代很多。系统规则上，终于打破了前三作按属性划分技能种类带来的局限，各个属性技能都有其物理攻击和特殊攻击，使得对战要素焕然一新，很多之前因为没有好的本系技能而空有高能力的口袋妖怪也因此热门起来。和前作的通信上，包括后来的《白金》及《心金·灵银》，第四代所有正统作品都通过专门的传承公园从第三代正统《口袋》作品中单向传送口袋妖怪。由于对应任天堂Wi-Fi网络，从本作开始，玩家间的交换和对战也终于突破了地域空间的限制。



口袋妖怪 战斗革命

机种：Wii	发售日：2006年12月14日
开发：Genius Sonority Inc.	类型：RPG

基于《钻石·珍珠》推出的“《口袋竞技》系列”第四作，游戏的舞台是名为口袋乌托邦的设有大量对战设施的南国小岛，不同的设施有着不同的规则，由于主机平台由NGC进化到了Wii，因此竞技场的灯光效果也更加漂亮，一些诸如技能上更贴近描述的细节变动也让本作的素质不凡。



口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗探险队

机种：NDS	发售日：2007年9月13日
开发：ChunSoft	类型：RPG

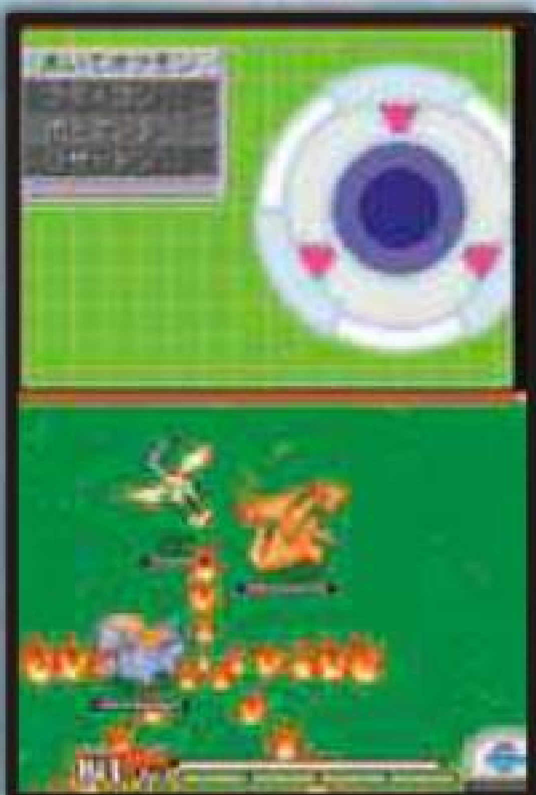
“《口袋迷宫》系列”第二作《探险队》完全以《钻石·珍珠》为基准开发，登场口袋妖怪以及技能和技能类型当然也都来自于《钻石·珍珠》，并将前作的系统发扬光大。游戏从某次事故中人类变成变成口袋妖怪进入口袋妖怪的世界开始，包括追捕偷取时间齿轮的盗贼主线和大量分支任务，加上各种高难度迷宫、追加任务，令游戏的耐玩度非常高。支持Wi-Fi救助则让游戏玩家的合作延伸得更广。此外，本作剧情也很不错，给一向剧情薄弱的“《口袋妖怪》系列”加了不少剧情分。



口袋妖怪突击队 融合

机种：NDS	发售日：2008年3月20日
开发：HAL	类型：A·RPG

“《口袋妖怪突击队》系列”的第二作，游戏的舞台转到了岛屿遍布的阿尔米亚半岛，人物造型上更凸显出不同于正统作的可爱风格，玩家同样扮演用陀螺捕获口袋妖怪的突击队员，由于从主角学员开始，因此也可以体验到从实习生到高级队员的成长历程，而竞技场、追加任务也都将游戏的乐趣进一步延伸。



大家的口袋妖怪牧场

机种：Wii	发售日：2008年3月25日
开发：Ambrella	类型：ETC

《口袋妖怪》小游戏专业户Ambrella开发的一款类似于《口袋妖怪收藏盒》的Wiiware下载游戏，可以和正版《钻石·珍珠》联动，将口袋妖怪传到该作的牧场里来。游戏中除了管理员由嘉莉，其他的Mii角色也会出现在游戏中，而且随着牧场等级的提高，可容纳口袋妖怪数量及同时登场的Mii角色数量都会增加。游戏中的口袋妖怪都以更加可爱的Q版形象登场，时不时还有惊讶、叠罗汉等卖萌表现。



口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队

机种：NDS	发售日：2009年4月18日
开发：ChunSoft	类型：RPG

“《口袋迷宫》系列”第二作《探险队》的资料篇，也是首款资料篇化的《口袋》衍生系列游戏。除了基拉帝纳和塞伊米的新形态，系统上还增加了圈圈熊酒吧、探险道具回收站、迷宫中的秘密集市、追加迷宫、外传等各种新要素，加上《探险队》跌宕起伏的剧情以及ChunSoft精彩迷宫和难度的设定，让本作无论是剧情还是系统，都获得了不输于正统作的高评价。



口袋妖怪 白金

机种：NDS	发售日：2008年9月13日
开发：Gamefreak	类型：RPG

第四代《口袋妖怪》正统作品的资料篇，主角为487号冥龙基拉帝纳，除了资料篇传统的要素，还大大强化了基拉帝纳的剧情，并增加了空间重力异常的破裂世界。本作中，基拉帝纳拥有了更偏向于进攻的原始形态，塞伊米和电鬼也都拥有了新形态。此外，大量增加的前作口袋妖怪以及主角们的冬装，也都给本作增加了不少乐趣，而战斗开拓区的回归则给了玩家更多更丰富的挑战乐趣。



乱战！口袋妖怪大乱斗

机种：Wii	发售日：2009年6月16日
开发：Ambrella	类型：ACT

Wiiware上付费下载的一款全新的《口袋妖怪》衍生游戏，游戏的口袋妖怪是用发条上弦的小玩偶，造型上延续了《大家的口袋妖怪牧场》的Q版风格。本作为俯视角度的纯ACT游戏，没有升级没有育成，强度的提升都依靠在迷宫中收服同伴来实现。



大家的口袋妖怪牧场 更新版

机种：Wii	发售日：2008年11月5日
开发：Ambrella	类型：ETC

针对《口袋妖怪 白金》的进化而推出的更新版本，主要就是支持了基拉帝纳、塞伊米和电鬼的新形态，原有版本可以直接升级到更新版，而以后Wiiware中的《大家的口袋妖怪牧场》就都是该版本了。



口袋妖怪不可思议的迷宫 前进！炎之冒险团·出发！岚之冒险团·目标！光之冒险团

机种：Wii	发售日：2009年8月4日
开发：ChunSoft	类型：RPG

“《口袋迷宫》系列”的家用机版，同样基于第四代《口袋妖怪》制作。本作有三个版本，三个版本中登场的主角口袋妖怪属性都与其版本名对应，炎为火系，岚为水



系，光为电系，此外，还有和属性主颜色相近的口袋妖怪也分别在各个版本中作为主角，像《炎》版的伊布，《岚》版的利欧鲁和《光》版的可达鸭。游戏中口袋妖怪也采用《大家的口袋妖怪牧场》那种Q版风格，满足条件还可以出现叠罗汉式的合体攻击。

口袋妖怪 心金・灵银

机种：NDS	发售日：2009年9月12日
开发：Gamefreak	类型：RPG



《口袋妖怪金・银》的NDS重制版，系统规则都采用第四代标准，同样是一款旧瓶装新酒的作品，游戏中登场的锯齿耳皮丘更是系列中首款特殊形象的口袋妖怪。原作中的捕虫大会、愤怒湖事件、双大陆等俱在，又增加了大量新的动画和音乐。游戏没有沿用《钻石・珍珠》和《白金》的引擎，而是重新开发，让城都大陆更加明亮漂亮，重制后BGM的音色也更加丰富。此外还增加了口袋全能大赛、漫步系统、计步器联动等新要素。

口袋公园Wii 皮卡丘的大冒险

机种：Wii	发售日：2009年12月5日
开发：Creatures Inc.	类型：AVG



以皮卡丘为主角的一款动作冒险游戏，口袋妖怪的造型回归了家用机版的3D正统风格。游戏中皮卡丘和朋友们被梦幻传送到了名为口袋公园的地方后，为了化解口袋公园的危机而进行冒险。需要应对捉鬼游戏、战斗等多种挑战，成为朋友后的口袋妖怪还可以向其借助力量。

口袋妖怪突击队 光之轨迹

机种：NDS	发售日：2010年6月3日
开发：Creatures Inc.	类型：A・RPG



"《突击队》系列"的第三作，舞台在奥布里比亚群岛，系统上本作进化得相当完全，还增加了空战和海底追击战。作为本作特色的令咒是一大亮点，不仅可以召唤众多强力口袋妖怪，更大大加快了游戏的节奏。由于男女主角初始便是高级突击队员，因此初始能力便很高，不过众多发怒的野生口袋妖怪也很麻烦——总之，是款进化到完全形态的分支系列，希望在3DS平台还能继续推出续作。

第五世代



口袋妖怪 黑・白

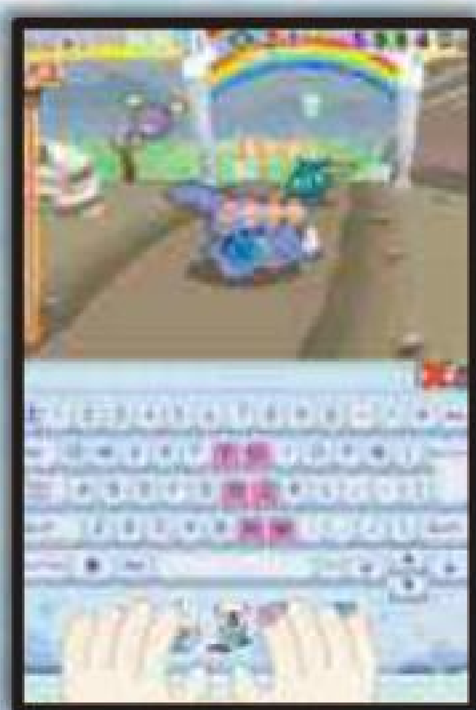
机种：NDS	发售日：2010年9月18日
开发：Gamefreak	类型：RPG



大概是NDS的战斗力太强，以往的《口袋妖怪》都是出在新的掌机平台上，而2006年《口袋妖怪》第四世代开始后，4个年头的周期已经来了，于是口袋妖怪公司将守时放在了第一位，在同样的NDS平台上，诞生了两代《口袋妖怪》的正统作。游戏的舞台是以纽约为原型的伊宿大陆，全新的口袋妖怪、全新的角色都是体现了本作的"新"，活灵活现动起来的口袋妖怪们以及系统上的进一步改善，让战斗的节奏更加流畅，音乐画面上也比《心金・灵银》再进一个档次。加上随机Wi-Fi对战、梦世界系统，全新的游戏一扫之前人们的担心，新的口袋妖怪时代，在未进入新掌机平台的情况下，提前到来。

战斗与收服！口袋妖怪打字DS

机种：NDS	发售日：2011年4月21日
开发：Nintendo	类型：RPG



第五代《口袋妖怪》的首款衍生作品，是款用来熟悉键盘的游戏，尽管听起来趣味似乎比较低，但玩起来却紧张感趣味度十足，即使不搭配键盘，用下屏的虚拟键盘也可以玩得很顺畅。游戏的玩法就是根据出现的口袋妖怪和提示输入正确的按键，游戏的节奏在音乐的配合下拿捏得恰到好处，加上特殊战、BOSS战以及剧情，让这款熟悉键盘的打字游戏玩起来也不知不觉就沉迷其中。

口袋妖怪立体图鉴BW

机种：3DS	发售日：2011年6月6日
开发：Creatures Inc.	类型：RPG

在3DS的e商店推出的基于第五代《口袋妖怪》的观赏型软件，游戏中收录了伊宿图鉴中的全部口袋妖怪，除了图鉴本身的资料，还可以在各个角度观看欣赏口袋妖怪，并可以更换背景。刚下载完只有16种口袋妖怪，但随着邂逅通信、无线连接以及AR卡片获取等方式，就可以收录更多的口袋妖怪。而且通过AR卡，还可以和现实背景结合拍摄出各种有趣的口袋妖怪照片出来。



口袋妖怪卡片游戏BW 初始套装+

机种：NDS	发售日：2011年8月5日
开发：Nintendo	类型：ETC



配合卡片包《口袋妖怪卡片游戏BW 初始套装+》随包附赠的教学软件，主要作用是让玩家熟悉规则，同时可以和NPC进行模拟对战，通过传输功能还可以和朋友一起玩。虽然没有之前“《口袋妖怪卡片GB》系列”的RPG模式，但也有卡通形象的讲解员为玩家进行讲解。

超级口袋妖怪大乱斗

机种：3DS	发售日：2011年8月11日
开发：Ambrella	类型：ACT

3DS上首款《口袋妖怪》游戏，也是Q版口袋妖怪首次出现在掌机平台，为配合3DS降价而延期至8月11日发售。本作是《乱战！口袋妖怪大乱斗》的续作，除第五世代最后三个幻之精灵外的646种口袋妖怪全部登场。



开启3D后有很强的出屏感，系统上则和Wii版前作一样，需要在战斗中收服强力口袋妖怪才能提升能力，而合成进化、技能传承以及区域战、竞技场战、组队战、突击战等丰富的战斗模式，都让游戏的内容非常丰富。

口袋公园2 超越世界

机种：Wii	发售日：预定 2011年冬
开发：Ambrella	类型：ACT

截止笔者完稿时口袋妖怪官方公布的系列最新作，也是第五世代《口袋妖怪》家用机版的首款游戏，增加了第五代的口袋妖怪，并进一步强化了地图，



还有美丽的景点和激烈的战斗，相信本作也会在家用机上再次带给玩家一个清新而又紧张刺激的体验。

写到这里，这篇《口袋妖怪》15周年纪念专题也就到此为止了，事实上，已经成功多元化发展的《口袋妖怪》值得纪念的绝不仅仅是游戏这一部分，但篇幅限制及阅历限制（主要的依旧是后者），就只把游戏部分介绍一下。也在此祝愿，给我们无数快乐的《口袋妖怪》在以后能将过去和现在的辉煌更加发扬光大，也祝更多喜欢《口袋妖怪》的朋友们能通过这款游戏来获得更多的快乐。

たんていぶ THE DETECTIVE CLUB 探偵と幽霊と怪盗と

光环视频收录 POCKET HALO

侦探部 侦探、幽灵与怪盗

たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –探偵と幽霊と怪盗と–

Boost On	AVG	2011年8月25日
日版	1人	3654日元
无对应周边		

PSP

本系列预计推出4款作品，余下的3款预定于9月底、10月底与11月底全部发售。走推理游戏的路线，角色看起来又是日式萌系。那么游戏的内容究竟如何呢？

文 白菜　美编 Juxi

系统说明

按键	作用
方向键	选择选项、移动调查光标
滑杆	移动调查光标
□	调出菜单
△	查看对话履历

按键	作用
○	确定
×	隐去对话窗口
L	自动对话
R	快进文章

游戏流程

游戏采取章节制，各章的开头会发生事件。玩家扮演主人公小牧锐太，与侦探部的成员一起搜集证据、解明事件。



搜索部分

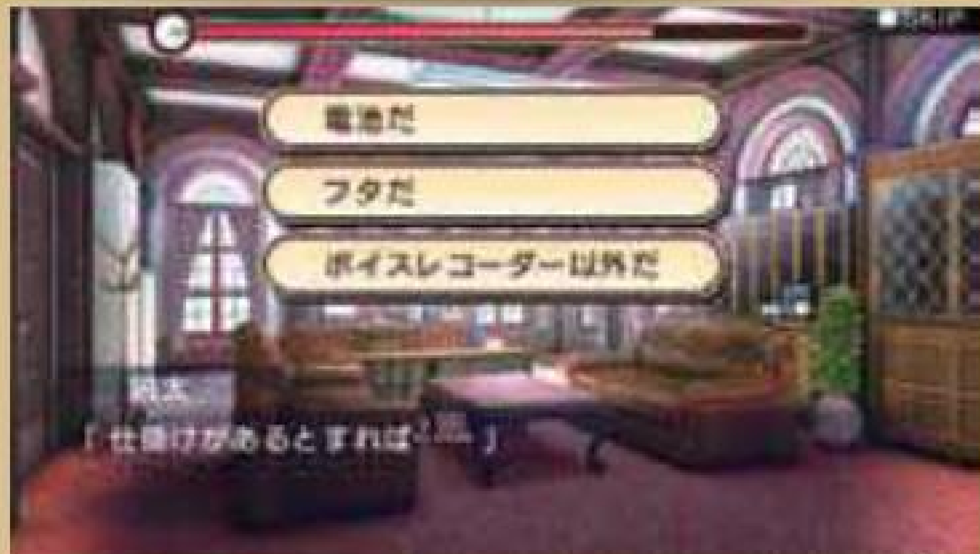


事件发生后，首先进入的就是搜索部分。玩家在这段时间内要选择前往搜查的地点。选择案发现场的话一般都会进入现场搜索的环节，控制放大镜光标指向可疑部分时，会出现特别的感叹号标记，只要搜索完所有的感叹号标记表示的地点就能完成现场搜索环节。

值得一提的是，搜索部分即使不亲自前往现场，也能获得相关的证据，所以一般选择自己当前攻略女主角所在的地点就行了。在指向前往地点的图片右下方，会出现即将遇到的女主角的图像，可以根据这一点进行选择。



推理时间



搜集到一定程度的相关证据后，就会进入推理时间。选择正确的证据品或选项回答侦探部成员们提出的问题，就能继续展开下一步推理，最终看到犯人的真面目以及所用的犯案手法。推理时间即使选错选项也不会导致GAME OVER，可以放心选择，但要注意大部分选项都带有时间限制，超过时间会算作选择错误。证据品的相关资料可以随时在菜单下的“证据确认”选项中查看。

解决任务

当故事进展到线索搜集齐全且完成推理后，就会自动进入解决任务的环节。这个环节中成员们将与真正的犯人面对面对峙，并由玩家来揭穿其犯案所用手法以及决定性的证据。在这个环节选择选项或是证据品失败的话，玩家将会丧失一定值的“主人公立场”，全部清空时事件就会宣告解决失败。



评分



完成一个事件后，系统会给玩家的表现评分。评分的标准主要根据玩家推理选项时的正确率来决定，当然在搜查时有没有前往关键的地方也是一项标准，因此拿不到100分也很正常（你当前攻略的女主角不一定就在那个关键的地方），一般在80分以上就算是完美完成了。

通关要素

通关之后会根据玩家触发的事件不同，开启附加剧本。比如正篇中多触发冰口真矢的事件，那么通关后冰口真矢的相关附加剧本就会大量开放。注意失败的剧情也会触发相关附加剧本的开启，这一点将会在后文中详细写出。另外还有角色介绍、画廊、音乐鉴赏以及事件档案模式开放。



详细攻略

共通路线

第一章 盗難事件と探偵少女！

●开篇

・探偵みたいだな

・同学年かよ！！

●搜索部分

女子更衣室

调查：窗户、地板、储物柜、最外侧的椅子左侧

●搜索部分

新闻部

●推理时间

・鈴本トラが怪しい（时间限制）

●搜索部分

中庭

・声をかける

・叩いて起こす

●解决任务

证据：ロッカ–に残された指纹2+トラの指纹

证据：防犯カメラの映像

证据：白い粉+トラの指を拭いたティッシュ

・窗（时间限制）

冰口真矢路线



冰口真矢

声优：花泽香菜

因为推理小说而憧憬着侦探的少女。正义感与好奇心旺盛，经常冲入事件的中心，但总是让事情更加复杂。由于平时与自信心爆棚时说话口气会有区别，很容易被人猜出当时的感情。虽然很不喜欢苦味，却经常喝咖啡。超喜欢甜食，会一个人悄悄地品尝有名的点心与蛋糕。为了保持体型而持续着锻炼，身材拔群。有往嘴里塞糖果的习惯。（似乎是在模仿侦探抽烟的习惯。）



铃本虎路线



铃本虎

声优：井口裕香

精力十足的天然动物系女孩子。特技是嗅觉，教室大小的空间中能够仅凭气味找到食物。学习能力与运动能力很高，但本人提不起兴趣因此经常翘课。擅长泡咖啡，在侦探部中大受欢迎。只要困了，无论何时何地都能睡着，其无邪的睡脸就算是女孩子也无法抵抗。虽然言行看起来有几分稚气，但实际上是锐太与真矢的前辈。



第二章 初の依頼と歌う幽霊！

●搜索部分

空き教室

调查：靠里的桌椅、地板、右下角的门

●搜索部分

空き教室

●推理时间

・伪者だった（时间限制）

・电池だ（时间限制）

证据：画用纸のついた钓具+ボイスレコーダー

・ドア（时间限制）

●搜索部分

新闻部

●推理时间

・机械いじりが得意（时间限制）

●解决任务

证据：ボイスレコーダー

证据：画用纸のついた钓具+ボイスレコーダー

证据：妖精さんの足迹?



第三章 探偵部と月夜の假面！

●开篇

・イタズラだという可能性

●搜索部分

理事长室

调查：左上空台座、监控摄像机、最左下的门

●推理时间

・停电を使った（时间限制）

●搜索部分

保健室

・袭われたのは何时でしたか?

・怪盗はどんな人物でしたか?

・何か气づいた事は?

●推理时间

・停电の后（时间限制）

●搜索部分

校庭

●推理时间

・细工できる事が问题（时间限制）

・ニセの映像でごまかしたから（时间限制）

●解决任务

证据：予告状

证据：ドアはオートロック

证据：监视カメラの映像コピー

●结局

・堕ちたる彗星の正体は……

第二章 初の依頼と歌う幽霊！

●搜索部分

新闻部

●搜索部分

空き教室

●推理时间

・伪者だった（时间限制）

・电池だ（时间限制）

证据：画用纸のついた钓具+ボイスレコーダー

・ドア（时间限制）

●搜索部分

空き教室

●推理时间

・机械いじりが得意（时间限制）

●解决任务

证据：ボイスレコーダー

证据：画用纸のついた钓具+ボイスレコーダー

证据：妖精さんの足迹?



第三章 探偵部と月夜の仮面！

●开篇

・先生が犯人だという可能性

●搜索部分

中庭

●推理时间

・停电を使った（时间限制）

●搜索部分

廊下

●推理时间

・停电の后（时间限制）

●搜索部分

廊下

●推理时间



・细工できる事が问题（时间限制）

・ニセの映像でごまかしたから（时间限制）

●解决任务

证据：予告状

证据：ドアはオ–トロック

证据：监视カメラの映像コピ–

●结局

・俺の不运のせいか

多村井夏路线

多村井夏



声优：茅原实里

感情波动匮乏，镇定的女孩子。言辞居高临下，发言中大都带有贬低别人的感觉，心情不好时更是会毒舌连发。平时习惯冷静沉着地思考，因此在搜查中能够预料事件的发展来进行准备。另一方面在进行着女孩子气的研究，出于兴趣会对女孩子做出奇怪的举动。自从加入侦探部后，真矢经常被作为目标收集数据。特技是电脑操作与机械制作，是小型机器人所多玛的制造者。



第二章 初の依頼と歌う幽灵！

●搜索部分

廊下

新闻部

●搜索部分

空き教室

●推理时间

・伪者だった（时间限制）

・电池だ（时间限制）

证据：画用纸のついた钓具+ボイスレコ–ダ–

・ドア（时间限制）

●搜索部分

新闻部

●推理时间

・机械いじりが得意（时间限制）

●解决任务

证据：ボイスレコ–ダ–

证据：画用纸のついた钓具+ボイスレコ–ダ–

证据：妖精さんの足迹?



第三章 探偵部と月夜の仮面！

●开篇

・本物だという可能性

●搜索部分

守卫室

●推理时间

・停电を使った（时间限制）

●搜索部分

新闻部

●推理时间

・停电の后（时间限制）

●搜索部分

守卫室

●推理时间

・细工できる事が问题（时间限制）

・ニセの映像でごまかしたから（时间限制）

●解决任务

证据：予告状

证据：ドアはオ–トロック

证据：监视カメラの映像コピ–

●结局

・この学园は狙われている?

附加剧本回收路线

第一章 盗难事件と探偵少女!

●开篇

・イタすぎるな
・冰口さんが犯人だ!

●搜索部分

教室
廊下
学食
女子更衣室
调查：窗户、地板、储物柜、最外侧的椅子左侧

●搜索部分

中庭
教室
校庭
新闻部

●推理时间

・等待时间结束（时间限制）

●搜索部分

保健室
廊下
新闻部
中庭
・もので釣る
・指纹を采る



●解决任务

证据：失败一次后选择“ロッカ–に残された指纹2+トラの指纹”
证据：失败一次后选择“防犯カメラの映像”
证据：失败一次后选择“白い粉+トラの指を拭いたティッシュ”
・等待时间结束（时间限制）

第二章 初の依頼と歌う幽灵!

●搜索部分

廊下
新闻部



●搜索部分

保健室
学食
空き教室

●推理时间

・等待时间结束（时间限制）
・等待时间结束（时间限制）
证据：失败一次后选择“画用纸のついた钓具+ボイスレコ–ダ–”
・等待时间结束（时间限制）

●搜索部分

屋上
新闻部

●推理时间

・等待时间结束（时间限制）

●解决任务

证据：失败一次后选择“ボイスレコ–ダ–”
证据：失败一次后选择“画用纸のついた钓具+ボイスレコ–ダ–”
证据：失败一次后选择“妖精さんの足迹？”

第三章 探偵部と月夜の假面!

●开篇

・本物だという可能性

●搜索部分

理事长室
调查：左上空台座、监控摄像机、最左下的门

●推理时间

・等待时间结束（时间限制）

●搜索部分

保健室
・袭われたのは何时でしたか?
・怪盗はどんな人物でしたか?
・何か气づいた事は?

●推理时间

・等待时间结束（时间限制）

●搜索部分

廊下

●推理时间

・等待时间结束（时间限制）
・等待时间结束（时间限制）

●解决任务

证据：失败两次后选择“予告状”
证据：失败一次后选择“ドアはオ–トロック”
证据：失败一次后选择“监视カメラの映像コピ–”

●结局

・この学园は狙われている?



太短，实在太短！即使听完全程语音，通关也仅仅只要3小时左右。与其说这是推理游戏，不如说是Galgame，角色的性格非常丰富，塑造得算是出彩。但如果是推理游戏爱好者大可不用关注，因为这款作品中的推理难度拿来塞牙缝都不够。通关后追加的附加剧本算是给登场人物的性格做出了补完，可惜真的也就只是附加的长度。



文 白菜　美编 sienna



预定于2011年年内，由Konami发售，tri-Ace开发的RPG《边境之门》于9月8日提供了试玩版的下载。从前期情报来看本作是流程任务制，战斗回合制，打造武器和防具需要素材，以及可以多人联机的游戏，俗话说3A出品必属精品，那本作的试玩能给玩家们带来多少惊喜呢？

边境之门（试玩版）

フロンティア ゲ-ト

Konami	RPG	预定2011年内
日版	1～3人	售价未定
对应周边未定		

PSP

系统部分

操作方法

操作	说明
滑杆	移动
方向键	选择/视角调整/切换技栏
○	确定
×	取消
□	BoostAP指令
△	打开菜单
L	恢复视角/切换目标
R	跑步/切换目标
START	打开地图

画面介绍



1.敌人信息：表示怪物的名字、血量和战意。

2.我方信息：表示我方角色的名字、血量和战意。

3.AP：AP数量，AP影响我方行动次数。

4.技栏：表示技名称和技AP消耗量。

5.BoostAP：表示BoostAP使用次数，透明色位不能使用，红色为可以使用。

6.其余指令：BoostAP指令和使用道具逃跑和确认行动指令。

设施介绍

试玩版中有一些设施无法开启，下面只为大家介绍能够开启机能的设施。

自室

开拓日记を开く：存档，退出游戏。

装备ボックスを开く：更换装备和出售装备。

发型を变える：改变发型和头发颜色。

本棚を见る：观看一些心得和已完成的任务。

アイテムボックスを开く；道具箱子可以存放取出道具，还可以调合出售。



开拓者ギルド



从自室出来后靠右就是开拓者公会，也是接任务、踏上冒险的起始之地。

ギルド主人：公会主人。与他对话可以接受任务和找可契约的人契约。

出发ロビ-へ：任务出发点。

冶炼屋、道具屋

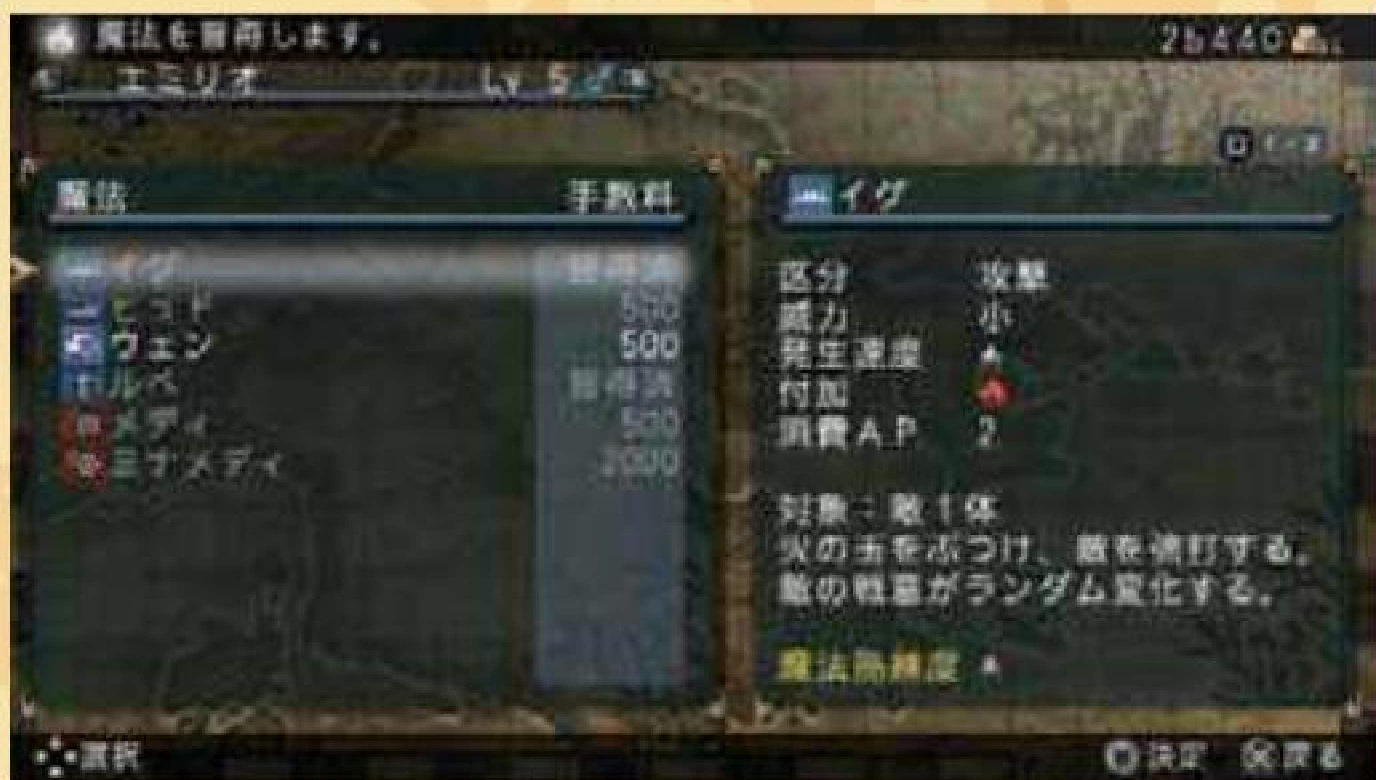
购买各种道具和武器防具的地方，冶炼屋可以打造、强化以及改造武器防具。该设施机能在完成任务“冶炼屋さんのお手纸”后开启。



魔法学院

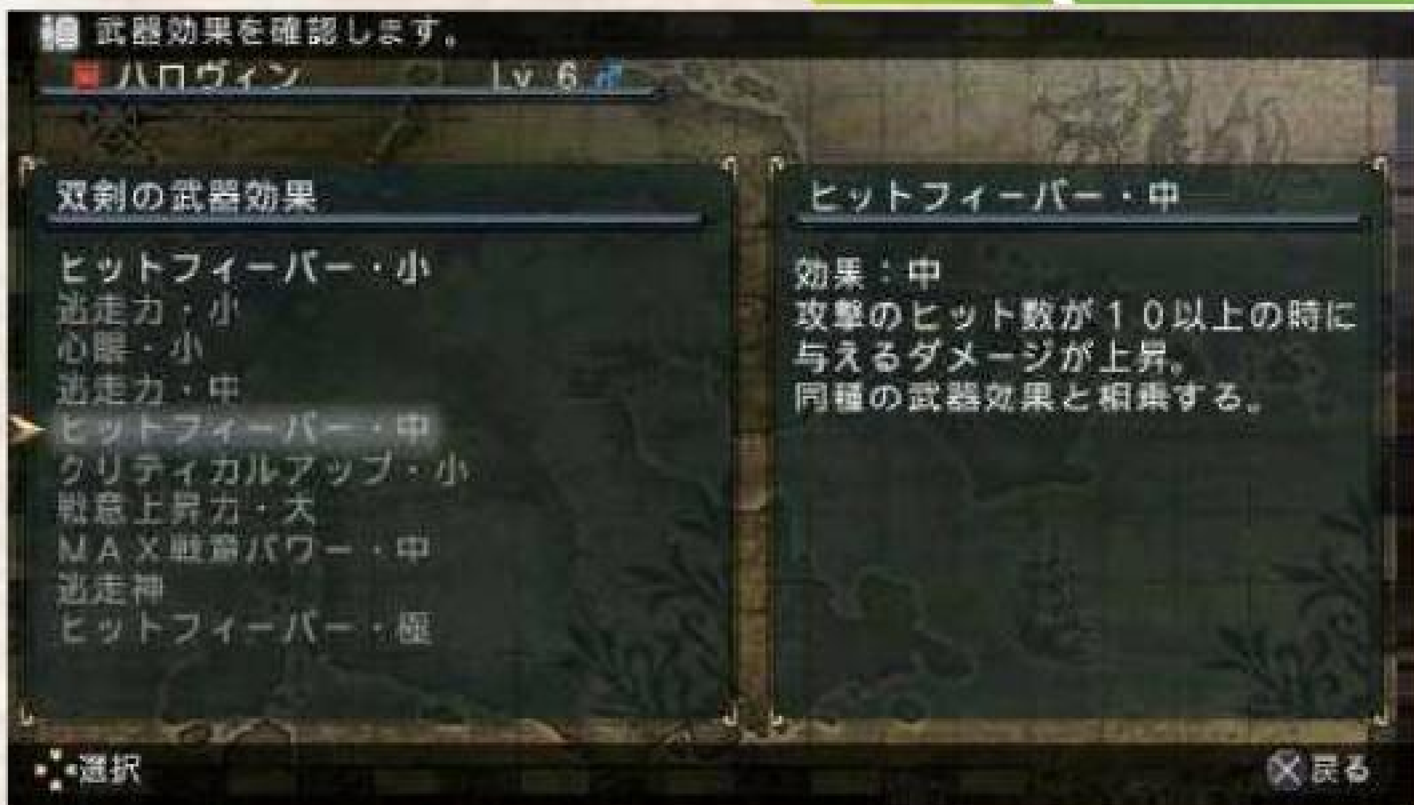
学习魔法的地方，学习魔法需要魔萤石。该设施机能在完成任务“お姊さんからにお愿い”后开启。





武器防具

游戏中的武器防具除了可以买店铺现成的以外，还可以利用任务中获得的道具素材来打造强化，强化后的武器外观、性能都会得到改变和提升。游戏一共有10种不同类型的武器，不同种类的武器自身有不同的武器效果和技，随着角色武器熟练度的提升就会自动觉醒更多的技和武器特殊效果。下面介绍下试玩版中的武器效果，玩家也可以按△键调出菜单，在ステ—タス一栏下的“武器效果”下查看。



武器效果一览

名称	效果
クルティカルアップ・小	会心一击率上升，效果小
クルティカルアップ・中	会心一击率上升，效果中
クルティカルアップ・大	会心一击率上升，效果大
クルティカルアップ・特	会心一击率上升，效果特大
クルティカルアップ・极	会心一击率上升，效果极大
心眼・小	攻击被回避后，下次攻击HIT上升，效果小
心眼・中	攻击被回避后，下次攻击HIT上升，效果中
心眼・大	攻击被回避后，下次攻击HIT上升，效果大
心眼・特	攻击被回避后，下次攻击HIT上升，效果特大
心眼・极	攻击被回避后，下次攻击HIT上升，效果极大
战意上升力・小	我方战意上升变得容易，效果小
战意上升力・中	我方战意上升变得容易，效果中
战意上升力・大	我方战意上升变得容易，效果大
战意上升力・特	我方战意上升变得容易，效果特大
战意上升力・极	我方战意上升变得容易，效果极大
战意下降耐性・小	我方的战意几乎不下降，效果小
战意下降耐性・中	我方的战意几乎不下降，效果中
战意下降耐性・大	我方的战意几乎不下降，效果大
战意下降耐性・特	我方的战意几乎不下降，效果特大
战意下降耐性・极	我方的战意几乎不下降，效果极大
战意回复力・小	我方战意损失之后恢复变得容易，效果小
战意回复力・中	我方战意损失之后恢复变得容易，效果中
战意回复力・大	我方战意损失之后恢复变得容易，效果大
战意回复力・特	我方战意损失之后恢复变得容易，效果特大
战意回复力・极	我方战意损失之后恢复变得容易，效果极大
敌战意下降・小	敌人战意下降变得更容易，效果小
敌战意下降・中	敌人战意下降变得更容易，效果中
敌战意下降・大	敌人战意下降变得更容易，效果大
敌战意下降・特	敌人战意下降变得更容易，效果特大
敌战意下降・极	敌人战意下降变得更容易，效果极大
ヒットフイ–バ–ヒットフイ–バ–・小	连击数10以上时伤害上升，效果小
ヒットフイ–バ–ヒットフイ–バ–・中	连击数10以上时伤害上升，效果中
ヒットフイ–バ–ヒットフイ–バ–・大	连击数10以上时伤害上升，效果大
ヒットフイ–バ–ヒットフイ–バ–・特	连击数10以上时伤害上升，效果特大
ヒットフイ–バ–ヒットフイ–バ–・极	连击数10以上时伤害上升，效果极大
MAX战意パワ–・小	我方战意最大时ATK上升，效果小
MAX战意パワ–・中	我方战意最大时ATK上升，效果中
MAX战意パワ–・大	我方战意最大时ATK上升，效果大
MAX战意パワ–・特	我方战意最大时ATK上升，效果特大
MAX战意パワ–・极	我方战意最大时ATK上升，效果极大
MAXHPパワ–	HP全满时伤害上升
逆境・小	攻击被回避后，下次攻击伤害上升，效果小
逆境・中	攻击被回避后，下次攻击伤害上升，效果中
逆境・大	攻击被回避后，下次攻击伤害上升，效果大
逆境・特	攻击被回避后，下次攻击伤害上升，效果特大
逆境・极	攻击被回避后，下次攻击伤害上升，效果极大
捕获射击・小	更容易捕获成功，效果小

名称	效果
捕获射击・中	更容易捕获成功，效果中
捕获射击・大	更容易捕获成功，效果大
捕获射击・特	更容易捕获成功，效果特大
捕获射击・极	更容易捕获成功，效果极大
空中射击・小	对空中的敌人HIT上升，效果小
空中射击・中	对空中的敌人HIT上升，效果中
空中射击・大	对空中的敌人HIT上升，效果大
空中射击・特	对空中的敌人HIT上升，效果特大
空中射击・极	对空中的敌人HIT上升，效果极大
逃走力・中	战斗中逃跑成功更容易
逃走神	战斗中逃跑必成功
恨みの刃・小	承受攻击后,下回攻击伤害上升，效果小
状态异常の备え	状态异常耐性上升
弱体の备え	弱体耐性上升
状态异常・弱体レジスト	状态异常・弱体耐性上升
状 态 异 常 ・ 弱 体 マ ス タ–	给与状态异常・弱体率上升
状态异常の知识	给与状态异常率上升
弱体知识	给与弱体率上升
濒死时回避力アップ	濒死时AVD上升
濒死时攻击力アップ	濒死时ATK上升
クルティカル吸收・小	吸收一部份会心一击的伤害回复自己HP，效果小
クルティカル吸收・中	吸收一部份会心一击的伤害回复自己HP，效果中
クルティカル吸收・大	吸收一部份会心一击的伤害回复自己HP，效果大
クルティカル吸收・特	吸收一部份会心一击的伤害回复自己HP，效果特大
クルティカル吸收・极	吸收一部份会心一击的伤害回复自己HP，效果极大
回复力・小	自己HP回复量上升，效果小
回复力・中	自己HP回复量上升，效果中
回复力・大	自己HP回复量上升，效果大
回复力・特	自己HP回复量上升，效果特大
回复力・极	自己HP回复量上升，效果极大
捕获ゲッタ–	捕获成功后敌人剩下的HP分给自己回复
无限活力	战斗胜利时回复一部分HP
回复アイテム知识・小	回复HP道具效果上升，效果小
回复アイテム知识・中	回复HP道具效果上升，效果中
回复アイテム知识・大	回复HP道具效果上升，效果大
回复アイテム知识・特	回复HP道具效果上升，效果大
回复アイテム知识・极	回复HP道具效果上升，效果极大
攻击アイテム知识・小	使用攻击道具威力上升，效果小
攻击アイテム知识・中	使用攻击道具威力上升，效果中
攻击アイテム知识・大	使用攻击道具威力上升，效果大
攻击アイテム知识・特	使用攻击道具威力上升，效果特大
攻击アイテム知识・极	使用攻击道具威力上升，效果极大
一发逆转・小	攻击被回避后，下次攻击会心率上升，效果小
一发逆转・中	攻击被回避后，下次攻击会心率上升，效果中
一发逆转・大	攻击被回避后，下次攻击会心率上升，效果大
一发逆转・特	攻击被回避后，下次攻击会心率上升，效果特大
一发逆转・极	攻击被回避后，下次攻击会心率上升，效果极大
溜めの极意・小	蓄力效果上升，效果小
溜めの极意・中	蓄力效果上升，效果中
溜めの极意・大	蓄力效果上升，效果大
溜めの极意・特	蓄力效果上升，效果特大
溜めの极意・极	蓄力效果上升，效果极大
气绝マスタ–	会心连击的情况下一定几率令敌人气绝
防御の极み・小	防御技效果上升，效果小
防御の极み・中	防御技效果上升，效果中
防御の极み・大	防御技效果上升，效果大
防御の极み・特	防御技效果上升，效果特大
防御の极み・极	防御技效果上升，效果极大
かばいカウンタ–・小	保护时一部分伤害反射给敌人，效果小
かばいカウンタ–・中	保护时一部分伤害反射给敌人，效果中
かばいカウンタ–・大	保护时一部分伤害反射给敌人，效果大
かばいカウンタ–・特	保护时一部分伤害反射给敌人，效果特大
かばいカウンタ–・极	保护时一部分伤害反射给敌人，效果极大

战斗部分

AP与技



玩家的攻击需要使用技，而使用技需要消耗技所需的AP值。每个技都有独自消费的AP量，消费越高伤害越大。此外不同的技对敌我双方的战意也产生影响，技左边的颜色为红色时表示增加我方战意，蓝色则为降低敌方战意。战斗中提高战意或者发动BoostAP指令可以增加AP值，战意低下则会减少AP，试玩中正常情况下只有3AP。

战意

战斗意识。平常为黄色，之后偏暖色调发展为战意上升，偏冷色调发展为战意低下。战意越高，会心一击率越容易出现，还会提升AP数量，战意低则反之。敌人战意最低时可以将其捕获，捕获后获得经验值上升，且获得的素材会有不同。



BoostAP

攻击敌人的时候敌人会掉落红色结晶，数量多少不等。红色晶体积累到一定数量时，画面下方的宝石就会亮起，此时就会给予玩家一次BoostAP的发动机会，最多可积累三个。BoostAP发动后会大幅增加AP量，令玩家的行动值达到极点。



有利攻击



玩家接触敌人的背后进入战斗时会触发有利攻击。有利攻击下战意会提高，AP增加1；反之如果敌人在玩家角色背对敌人的时候进入战斗则是不利攻击，不利攻击下战意会降低，AP也会减1。另外需要注意，当玩家在按住R键跑动中接触敌人非背后的部分进入战斗时，一律算作不利攻击。

连击

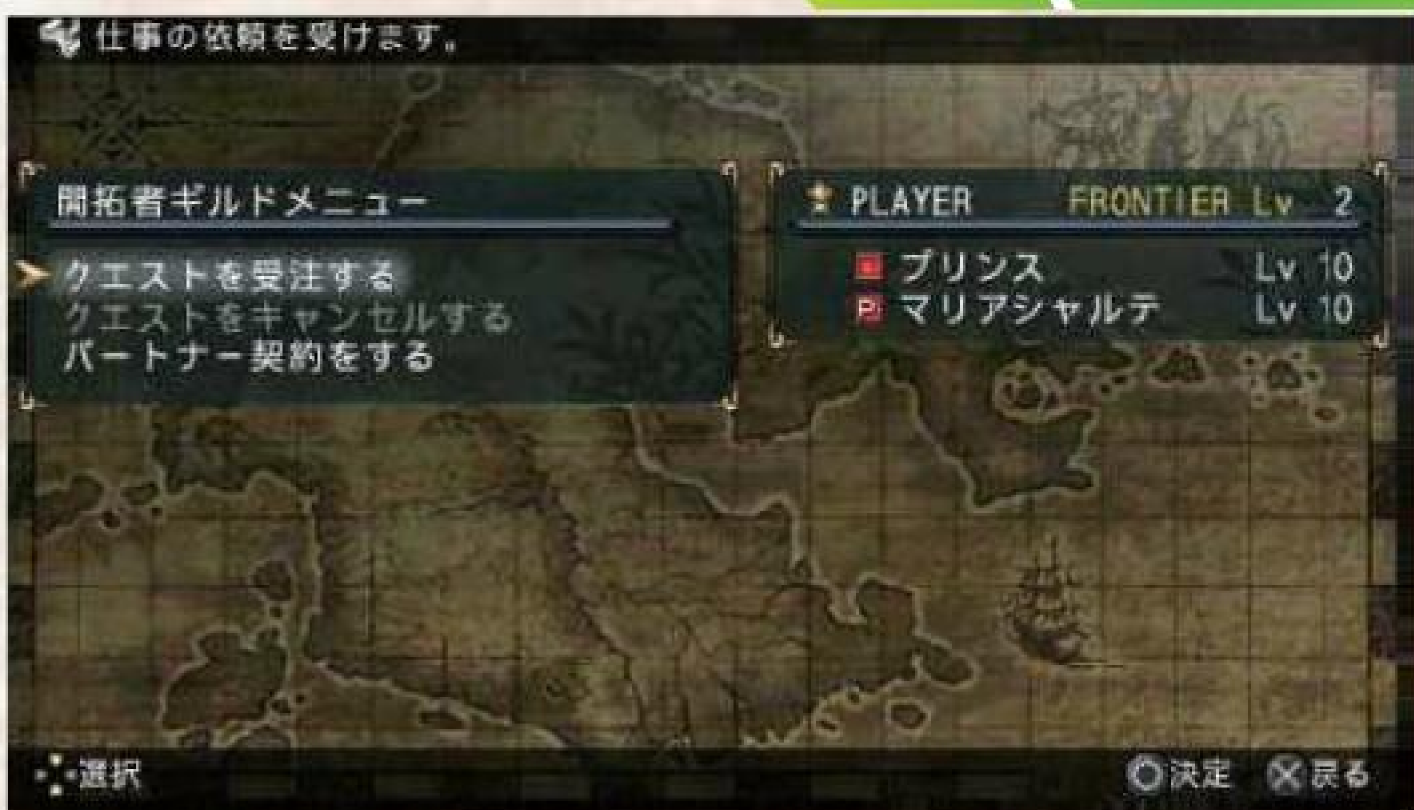


游戏的一大要素。我方连续交替攻击次数达到一定程度后对敌人的伤害也会得到倍数提升，但是单人连续攻击无法增加连击，中途如果有敌人攻击那么连击也会中断。使用相同的技不会得到伤害的倍数提升，反之使用不同消耗量的技伤害倍数提升也会不同，一定机率还会进入会心连击模式，此模式下每次攻击都是会心一击。

任务系统

来到公会找公会主人就可以接受任务了。在这之前必须要找一名NPC签订契约才能接任务，之后会与他组队征讨。任务种类在试玩版中只有杀敌、收集与送货三个种类，与签订契约的伙伴一起完成一定任务后会出现羁绊上升任务，完成后会提升两人的羁绊。下面来介绍下试玩版中的任务供大家参考。





任务	难度	场所	任务条件	奖励	说明
お姉さんからにお願い	★	地下水道	找到失踪的人	600金钱、蓝萤石、翠萤石	此人在6区，战斗后与之对话即可，完成后魔法学院开启
初心に返って	★	オルタス街道	打倒8只リザ-ドマン	500金钱、小伤药*3	–
リザ-ドマン退治	★	オルタス街道	打倒5只リザ-ドマン	1300金钱、铁矿石、蜜たっぷりの花、オルタスの石	–
新人研修	★	オルタス街道	打倒5只ウルフ	1000金钱、小伤药*3	–
冶炼屋さんのお手纸	★★	ピ-ス-森	送信到エウロス族的部落	1460金钱、铁矿石、软弱な木、オルタスの石	任务结束后改造店开业
お花摘み	★	ピ-ス-森	交纳3个小さな花	990金钱、毒消し药、丸い骨、小さな虫	树木、石头、草丛旁边采集
伤药の药草集め	★	エンファン平原	交纳2个药草	500金钱、天然水、小さな花、蜜たっぷりの花	树木、石头、草丛旁边采集
エウロス族への届け物	★	エンファン平原	送东西给エウロス族	1000金钱、翠萤石、长い草、オルタスオレンジ	与エウロス族人对话即可
つたないツタが欲しい	★	ナ-リ原野	交纳3个つたないツタ	750金钱、オルタスの石、小枝、オルタスの土	キラ-ブラント身上掉落
マンドラゴラを倒す	★★	トム・タム草原	打倒8只マンドラゴラ	1490金钱、ココミエ-ル*2、枯れた花、何かの骨	–
药の材料が欲しい	★	トム・タム草原	交纳3个巨大虫の翅	750金钱、ココミエ-ル、消し药、小枝	树木、石头、草丛旁边采集
ネズミの驱除	★	ドブィエリ雪山	打倒8只ホワイトクック	1350金钱、ココミエ-ル、小さな虫、治疗草	–
ウルフ・リ-ダ-を倒せ	★★	エンファン平原	打倒ウルフ・リ-ダ-	1540金钱、铁矿石、すず矿石、小动物の化石	注意：此任务完成后，试玩版将强制结束，不会提示存档



试玩结束后感觉没有发现太多惊喜。游戏看起来非常类似于“《怪物猎人》系列”，比如武器防具的打造、自己屋子的箱子、宠物等等。AP系统也和最近的《圣战骑史》十分类似。不过本作战斗系统很有深度，战意与如何打出高连击都值得研究。武器的众多，且独自的性能高低在后期如何搭配也能成为讨论话题之一。任务制的游戏避免不了一些重复性过高的问题，试玩版中的任务也相对简单，总之期待本作在正式版中有良好的表现。



“《怪物猎人》系列”在PSP上的成功导致现今很多厂商的原创游戏都纷纷进入“猎人”模式，本作正是Takara Tomy发行的一款模仿作品，虽然任务模式和战斗方式都与“《怪物猎人》系列”十分类似，不过本作以人体内为战场、极具现代感的装备、治病救人的题材和与患者身体健康息息相关的感染系统还是吸引了不少人的目光，接下来我们来看下本作的内容吧。

文 Mr.Prince　编 白菜　美编 Juxi

纳米潜行者

ナノダイバー

Takara Tomy	ACT	2011年9月1日
日版	1～4人	5040日元
无对应周边		

PSP

操作方法

按键	说明	按键	说明
滑杆	移动	L	恢复视角/长按为打开道具栏
方向键	选择/视角调整	R	跑步（待机模式）/收刀（攻击模式）
○	确定/攻击（攻击模式）	△+○	SAS攻击
×	取消/翻滚	R+○	素材回收（BOSS可回收三次）
□	使用道具（待机模式）/防御（攻击模式）	SELECT	地图放大缩小
△	拔刀（待机模式）/攻击（攻击模式）	START	打开菜单

画面说明



1.HP/SAS/时间	HP/SAS/时间，分别为血量，体力量和任务剩余时间
2.玩家名称	显示玩家角色的名字。联机的话会出现伙伴的名字
3.BOSS RATIO	表示BOSS的强化倍率。红色调表示BOSS很强力，蓝色调则相对安全。数字为强化等级，体内残留感染组织的地方多，BOSS的强化倍率就会增加，所以要注意治愈感染组织
4.心电图	心电图为患者的生命体征。生命的安定状态分三种，绿色为安定正常，黄色为异常，红色为危险。尽快治愈感染组织可以恢复心电图状态
5.地图	地图表示。按SELECT可以放大地图看到感染组织地点，地图当前的颜色表示健康状态，同样治愈感染的地方可以恢复
6.道具	道具图标和名字按住L键可以打开进行调整

设施介绍

My room

データバンク：资料库。可以出售道具素材武器装备等。

レポートボックス：报告箱子。可以查看任务击破的怪物以及时间。

メッセージボックス：邮箱。可以接收到来自患者、个人的消息和一些系统教程讲解信息，部分邮件还会携带发信者给的奖励。

セーブ：存档。

セーブデータ削除：删除存档数据。

オプション：游戏设置。

タイトルに戻る：退出游戏。

连络通道

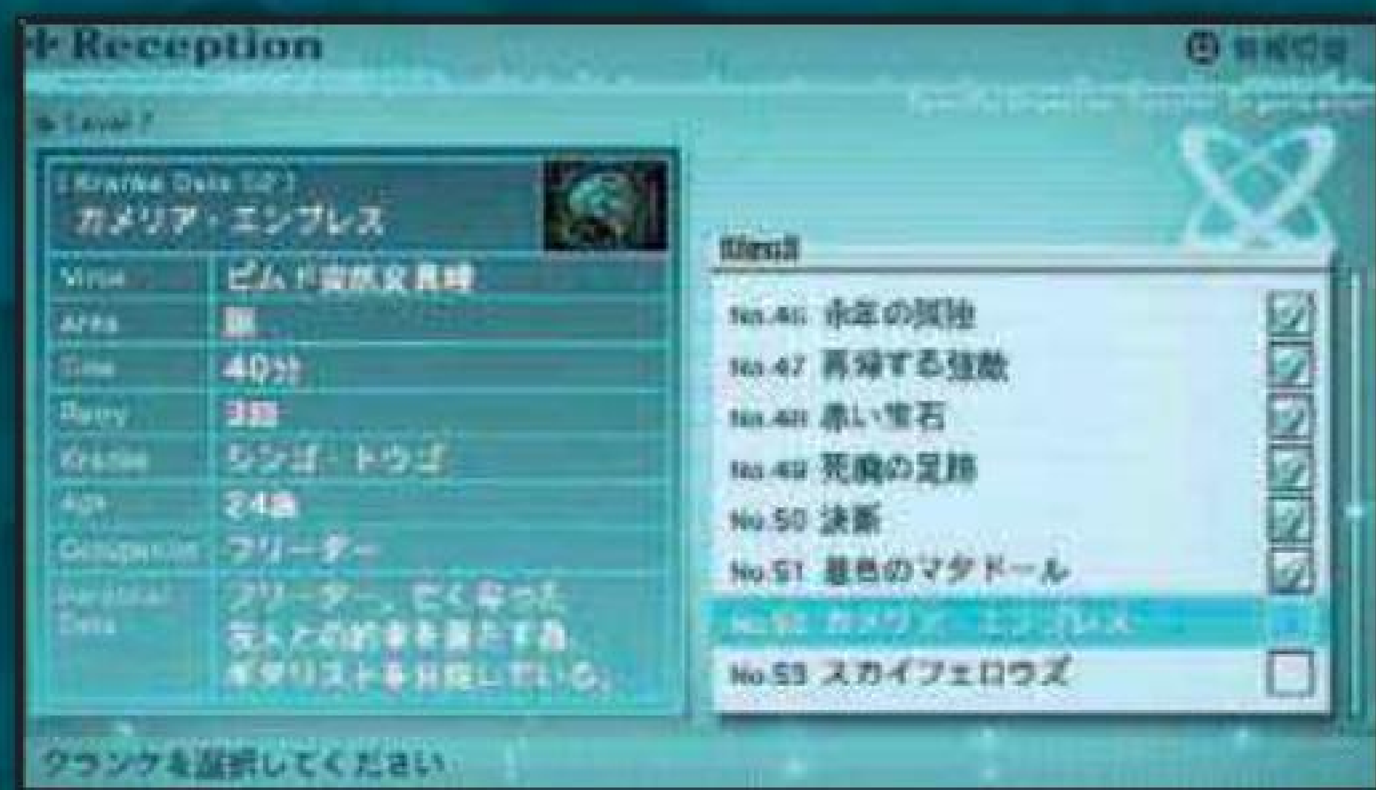
药店：购买出售各种回复道具和消耗道具的地方。

开发：武器防具开发强化的地方，开发强化需要素材。



オペ室

装备カスタマイズ：用来更换、出售武器防具装备，调整装备样式、颜色的地方。
受付：接受任务的地方。
简易药店：购买、出售各种回复道具和消耗道具的地方。
ダイブルム入口：任务出发。



武器防具

游戏中武器防具的开发和升级是靠收集任务中各个怪物掉落的素材来完成的。改造后不仅性能会有所提升，就连武器外观也会随之改变。武器总共分为4大类，每种武器的性能和作用都不同。

刀刃型



最基础的武器。由于是单手挥动，所以伤害较低，但是相应的攻击频率较高，最多可以△△△△四连击。可以防御。SAS攻击为向前挥出斩气。



大剑型



大剑型武器攻击速度慢，移动速度也会稍微变慢，但伤害高，最多可三连击。不可以防御。SAS为向前跳跃圆形范围震地攻击。



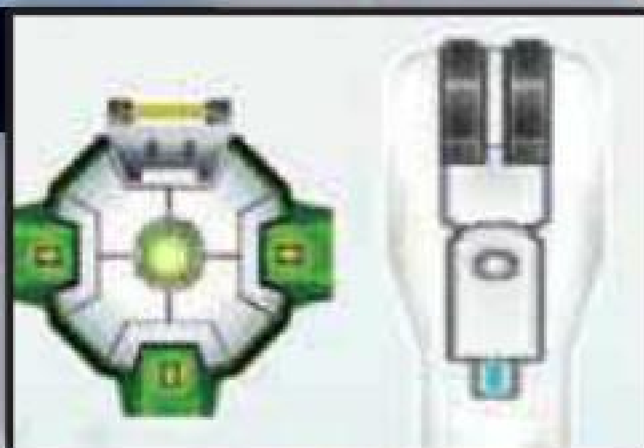
注射型



注射型武器的攻击最高，硬直也比较大。攻击方式是将尖端打入敌人身体，进行高威力的突刺，以及范围型药液攻击。△△△后可以接○，伤害可观。不可以防御。SAS攻击为前刺一下，然后喷出大范围药液。



打击盾型



打击盾型武器攻击数值看着比刀刃型武器低，但实际用起来俩武器差不了多少，对付很多怪打击盾更有优势。它的攻击方式分为直接打击敌人和防御前突攻击敌人，最多可三连击。可以防御。SAS攻击为展开防御立场然后粉碎范围型攻击。



战斗部分

SAS攻击

体力（SAS）100%的情况下长按△+○发动。四种武器每种攻击方式都不一样，消耗100%体力换来的伤害很可观——就是对抗BOSS的时候不会给玩家太多发动机会。

突击潜行（アサルトダイブ）

在BOSS倒地的时候，按住R键向BOSS跑过去，看角色背部闪光的时候按×，之后会有提示按○，成功输入就会发动“突击潜行”。注意如果是用“突击潜行”来对敌人进行最后一击的话，就可以入手稀有的材料。



区域治愈

地图上每个区域都有各自的健康度，从健康到感染的程度依次由绿、黄、红、紫四种颜色表示。每个小地图都有1～2个感染组织，只有把当前区域所有的感染组织全部治愈才可以使当前区域的健康度恢复。注意一定要杀死感染菌，不然它又会去感染刚刚治愈的感染组织。健康程度影响患者的生命体征，以及BOSS的强化倍率。



BOSS强化倍率（BOSS RATIO）



随着地图感染区域的增加，BOSS也会愈发活跃。游戏画面左面表示的强化指数越高，说明当前BOSS强化倍率越高，BOSS也就越厉害。不想面对强力BOSS的话，就尽快去治愈感染组织吧。

白血球（免疫细胞）

地图各个区域都会出现三个白球为一组的细胞组织，这就是白血球。白血球会随着玩家的行动来决定是帮助玩家还是与玩家对立，蓝色为友好状态，红色为对立状态。只要在任务过程中治愈感染组织，白血球就会慢慢变成友好状态，不治愈感染组织或者伤害到白血球的话就会慢慢变成对立状态。友好状态的白血球会给玩家回复HP，帮玩家攻击感染菌和麻痹BOSS，对立的则会自爆麻痹玩家。



任务模式

在オペ室做好任务前的道具准备，然后就可以到受付台接任务了。任务一共分为7个等级（LEVEL），等级越高BOSS越强，可以获得的素材等级也越高。每个等级完成部分任务后会出现紧急任务，完成紧急任务后就可以挑战下一个等级的任务了。每个任务都有特别奖励可以获得，全部任务特别奖励1、 2的获得方法全部一样：特别奖励1为BOSS TATIO高的情况下杀死BOSS；特别奖励2为杀死BOSS前全部区域处于健康状态。下面列出游戏中所有任务的特别奖励供大家参考。

等级	任务	任务奖励	特别奖励1	特别奖励2	目标BOSS
レベル1	NO.1雷击触手の恐怖	トラ-ペンの筋状组织片	トラ-ペンの筋状组织片	强化フイルム	トラ-ペン
	NO.2病巢の黑衣ダゴム	ダゴムの厚质外壳	ダゴムの小ENG核	リペアキットII	ダゴム
	NO.3紫电を缠う切つ先	トラ-ペンの紫筋状组织	トラ-ペンの头部强巨刃	强化フイルム	トラ-ペン亚种
	NO.4贯通の射手トベツタ-	トベツタ-の筋状组织片	トベツタ-の小蛋白质核	ATKライザ-II	トベツタ-
	NO.5妖艳の黑影リユオ-ネ	リユオ-ネの厚质外壳	リユオ-ネのカプシド棘	リペアキットII	リユオ-ネ
	NO.6炎象に座すヒ-トロン	ヒ-トロンの筋状组织片	ヒ-トロンの小ENG核	DEFライザ-II	ヒ-トロン
	NO.7恶辣の姬君	リユオ-ネの坚质外壳	リユオ-ネの刺棘牙	强化フイルム	リユオ-ネ亚种
レベル2	NO.8毒雾に潜む威胁	ア-ツエの鳞状表皮	ア-ツエの小ENG核	DEFライザ-II	ア-ツエ
	NO.9狡猾なるショルゲス	ショルゲスのカプシド下棘	ショルゲスの赤热核	リペアキットII	ショルゲス
	NO.10绿烟	ア-ツエの坚鳞状表皮	ア-ツエの刺棘爪	强化フイルム	ア-ツエ亚种
	NO.11苍の狩人	ショルゲスの苍筋状组织	ショルゲスのカプシド刺棘	ATKライザ-II	ショルゲス亚种
	NO.12水晶煌くパロンツエ	パロンツエの筋状组织片	パロンツエの小眼球核	强化フイルム	パロンツエ
	NO.13トラ-ペン再び	白色强力放电セル	白色强力放电セル	リペアキットII	トラ-ペン变异种
	NO.14追迹者	パロンツエの坚甲状表皮	パロンツエの橙眼球核	ステリライズクリ-ム	パロンツエ亚种
レベル3	NO.15破坏の奏者ポツタ-	ポツタ-の筋状组织片	ポツタ-の小蛋白质核	DEFライザ-II	ポツタ-
	NO16.死招く双角グランツエ	グランツエの甲状表皮	グランツエの大角	ATKライザ-II	グランツエ
	NO.17未知なる领域へ	ポツタ-の橙筋状组织	ポツタ-の触刺针爪	强化フイルム	ポツタ-亚种
	NO.18袭いくる四脚	ダゴムの内部广骨质	ダゴムのグアニン	强化フイルム	ダゴム变异种
	NO.19多脚の红眼ピムド	ピムドの厚质外壳	ピムドの内部骨质片	强化フイルム	ピムド
	NO.20モ-ニングスタ-	トゲツタ-の硬质外壳	トゲツタ-の硬质外壳	ATKライザ-II	トゲツタ-变异种
	NO.21真红のアラクネ	ピムドの坚装板	橙光色结晶体	ステリライズクリ-ム	ピムド亚种
レベル4	NO.22热风呼ぶ浮游体	ドラグネ-クの硬质外壳	ドラグネ-クの硬颚骨	强化フイルム	ドラグネ-ク
	NO.23钢を缠う者パインダ-	パインダ-の厚质外壳	パインダ-の小热源体	ステリライズEX	パインダ-
	NO24.暗暗から覗く复眼	リユオ-ネの筋状组织	リユオ-ネのグアニン	リペアキットIII	リユオ-ネ亚种
	NO.25热源の正体	ヒ-トロンの红热鳞	ヒ-トロンのグアニン	强化フイルム	ヒ-トロン变异种
	NO.26徘徊者リユオス	リユオスの鳞状表皮片	リユオスの厚质外壳	强化フイルム	リユオス
	NO.27酸雾に潜む影	ア-ツエの筋状组织	ア-ツエの重鳞状表皮	リペアキットIII	ア-ツエ变异种
	NO.28.苍白の回游者	リユオスの苍筋状组织	リユオスの苍色热源体	ステルスシ-ルド	リユオス亚种
レベル5	NO.29破灭の稻妻	イルミデンの筋状组织片	イルミデンの小ENG核	ウイルスステリライザ	イルミデン
	NO.30冰晶の捕食者バルブ	バルブの装板	バルブの装板	DEFライザ-III	バルブ
	NO.31陷阱	シヨルゲスの筋状组织	シヨルゲスの突钩爪	ATKライザ-III	シヨルゲス变异种
	NO.32胜机を溶かす浅葱の光	バルブの坚质外壳	红光色结晶体	フルチヤ-ジセツト	バルブ亚种
	NO.33驱空震陆のドリユゲス	ドリユゲスの筋状组织片	ドリユゲスのアデニン	强化フイルム	ドリユゲス
	NO.34残された时间は	パロンツエの厚甲状表皮	绿色结晶群	强化フイルム	パロンツエ变异种
	NO.35回转する恐怖	ポツタ-の筋状组织	ポツタ-の硬质外壳	MGNライザ-III	ポツタ-变异种
レベル6	NO.36压迫の双镰	yビグラブの坚甲罗	yビグラブの内部骨质	强化フイルム	yビグラブ
	NO.37地中から忍び寄る者	グランツエの筋状组织	グランツエの厚甲状表皮	ATKライザ-III	グランツエ变异种
	NO.38青い闪光	ピムドの硬质外壳	ピムドのグアニン	DEFライザ-III	ピムド变异种
	NO.39finiteness	パインダ-の坚质外壳	パインダ-の触枪突爪	フルチヤ-ジセツト	パインダ-变异种
	NO.40或いは选择の误り	リユオスの鳞状表皮	リユオスの绿色热源体	ウイルスステリライザ	リユオス变异种
	NO.41缚术のダリユオス	ダリユオスの厚质外壳	ダリユオスの铁牙	HPライザ-III	ダリユオス
	NO.42暗黑の监视者	青色强力放电セル	イルミデンの触手高电极	强化フイルム	イルミデン变异种
	NO.43ダウナンドアツプ	グリユオスの绿筋状组织	グリユオスの坚质外壳	MGNライザ-III	グリユオス亚种
	NO.44寄り添う影のように	バルブの筋状组织	赤光色结晶群	HPライザ-III	バルブ变异种
	NO.45天地を鸣动する孤影	ドリユゲスの筋状组织	ドリユゲスの广筋状组织	フルチヤ-ジセツト	ドリユゲス变异种
レベル7	NO.46永年の孤独	ガルデイ-の超硬外壳皮	ガルデイ-の高ENG粒子	HPライザ-III	ガルデイ-・レナ
	NO.47再归する强敌	グリユオスの硬质外壳	グリユオスのカプシド突棘	DEFライザ-III	グリユオス变异种
	NO.48赤い宝石	トラ-ペンの强筋状组织	トラ-ペンの触手高雷极	フルチヤ-ジセツト	トラ-ペン突然变异种
	NO.49死魔の足迹	リユオ-ネの强筋状组织	リユオ-ネのカプシド冲棘	强化フイルム	リユオ-ネ突然变异种
	NO50.决断	ア-ツエの强筋状组织	ア-ツエの稀少ENG核	强化フイルム	ア-ツエ突然变异种
	NO.51暮色のマド-ル	ポツタ-の钢质外壳	ポツタ-の稀少蛋白质核	强化フイルム	ポツタ-突然变异种
	NO.52カメリア・エンプレス	ピムドの钢质外壳	橙光色结晶群	MGNライザ-III	ピムド突然变异种
	NO.53スカイフエロウズ	シヨルゲスの强筋状组织	シヨルゲスの强筋状组织	フルチヤ-ジセツト	シヨルゲス突然变异种
	NO.540と1の狭间	パロンツエの钢甲状表皮	パロンツエの稀少眼球核	MGNライザ-III	パロンツエ突然变异种
	NO.55pale body	リユオスの强鳞状表皮	リユオスのシトシン	强化フイルム	リユオス突然变异种
	NO.56ベル・アンペテトリス	バルブの刚装板	バルブの刚装板	ATKライザ-III	バルブ突然变异种
	NO.57终りし道の标べなる者	グリユオスの强筋状组织	グリユオスの冲铁牙	强化フイルム	グリユオス突然变异种

玩后感

本作毫无例外地，和其余仿《怪物猎人》游戏一样只是做到了形，可以说神韵一点也没有。4种武器各自的特点优势都不够突出，面对一些同样的问题时，4种武器更是没有一种可以完美胜任解决的。当初游戏宣传的各种强力攻击发动之困难也令人诟病，最令人难以忍受的应该就是自身角色的回避距离和回避无敌时间了，总的来说本作虽然还能玩下去，但总让人不那么满意。



《萌萌大战争》是SystemSoft Alpha公司旗下的一个战争模拟游戏系列，各种萌化的兵器娘是其最大卖点。这次的《萌萌大作战 现代版+》是此系列在PSP平台上推出的第三作，故事的背景由之前的“二战”时期来到了现代，还追加了4个新角色。下面就让我们进入现代战场吧。

文 miru　文 半夏　美编 Juxi

萌萌大战争 现代版+		
萌え萌え大战争☆げんだいばーん（ぷらす）		
SystemSoft Alpha	SLG	2011年9月1日
日版	1人	6090日元
无对应周边		

PSP



操作方法

游戏分为AVG部分和战斗SLG部分，AVG模式和一般的文字冒险游戏一样，侧重于用文字表现剧情，SLG模式即战斗模式，可以操作少女们在战场上驰骋。这两部分的操作方式是不同的。

AVG部分

按键	说明
方向键	移动
△	菜单
○	确定
×	取消
□	自动模式，可以设置文字显示速度
L	阅读过的文字记录，有语音的句子可以选择再读
R	快速浏览剧情

SLG部分

按键	说明
方向键	上下为缩放地图，左右为移动视角
摇杆	移动光标
△	显示菜单
○	确认
×	取消选择
L/R	切换我方队员

游戏背景

游戏以第二次世界大战为背景，世界的主要国家分成轴心国与同盟国两方，将战火燃烧到世界各地，作为兵器被开发出来的“钢之少女”出现在战场上。二战结束后，和平到来了，钢之少女的开发和制造被中断，逐渐退出历史舞台。但是和平只是表象，世界进入东西冷战时代，在中东，越南等地，兴起了被称为“美苏代理战争”的一系列纷争，钢之少女作为新武器再度活跃在战场上……

本作的一共收录了四个剧本，分别为以两伊战争为舞台的中东战线、以科索沃纷争为舞台的欧洲战线、以假想日本战争为舞台的极东战线、冷战时越南为舞台的越南战线。在游戏标题选择故事模式有两个选项，“中东战线”和“越南战线（ベトナム战线）”。中东战线包括中东、欧洲和极东三个剧本。越南战线为单独独立出来的，作为PSP版新增剧本，难度上要比前面几个高出不少，还有新角色登场。

战斗准备

战前的准备很重要，这里面可以进行队伍的编成，角色的培养和查看战历等，以下是各选项的功能简介。



选项	说明
编制	进行队伍的编成，选择需要上阵的队员。队员的装备也能够在这里面进行选择，这里的装备其实是协同少女作战的一般兵器，可以单独行动
カスタマイズ	这个选项里面可以进行队员的育成，使用BP点数可以升级角色的状态参数，还能习得新技能
战历	查看已经完成的关卡，并能查看完成后所获的评价等级。我方被击破数和击破敌人数这里也能看到
战斗省略	已经完成过的关卡可以选择省略掉，但是个别关卡不能省略
ヘルプ	游戏帮助，查看游戏的各种游玩方法
システム	系统菜单，可以进行存读档，更改系统选项等操作

战斗单位育成

这里的战斗单位单指钢之少女，战斗后升级或者交流部分可以获得BP(BONUS POINT)，使用BP点数可以强化钢之少女。在**カスタマイズ**部分里，BP有两种用途，一种是直接升级少女的各种基础参数；另一种是用于习得各种技能。在基础参数升级方面，HP、SP、回避力、移动力、机动性等等属性都能够通过BP进行提升。

游戏中设计了各种各样的技能供队员们习得，越是高级的技能需要的BP点数越多。习得技能之前，应该要先增设技能槽，每个人物最多能习得4个技能，后面习得的技能会覆盖之前学到的技能。当玩家对育成的少女不满意时可以选择重置，不过这个功能只适用于LV5以下的角色。



战斗部分



菜单说明

进入战斗之后，按△可以打开地图主菜单，点击角色可以打开和本角色相关的菜单。

主菜单

选项	说明
ターン终了	结束我军本回合的行动
リスト	查看我军的队员情况表
任务确认	确认任务，包括地图名字、敌方位置、我方配置等等方面的情报
システム	进行存读档，更改设定等操作。“中断”可以暂时结束游戏并存档返回标题菜单
ヘルプ	查看游戏的各种教学说明

角色菜单

选项	说明
移动	控制我方队员的移动，移动的结果受到移动力和地形的影响。直到AP为0之前移动可以连续进行
通常A	使用通常A模式攻击
通常B	使用通常B模式攻击
必杀技	使用必杀技攻击敌人，只限于钢之少女
连续指示	指示队员进行连续行动，比如进行移动，然后再攻击敌人等一连串操作

攻击的顺序

在战场上要想攻击敌人，首先要让敌人位于我方射程之内，然后选择“通常A”、“通常B”或者“必杀技”对敌人进行攻击。选择对敌人进行攻击时，可以查看此攻击方式的伤害值和攻击类型（海陆空）等参数。

我方对敌人进行攻击时，敌人也会采取一些对应措施，比如回避和反击。选择在敌人射程之外，或者在敌人AP不足时进行攻击是非常稳妥的。

移动类型

以钢之少女为主的战斗单位分为“海”、“陆”、“空”三种类型。战斗单位的移动类型不同，会影响到武器的命中率和能够经过的地形。战斗单位的移动类型可以在其“性能详细”中查看。钢之少女的移动类型可以在育成菜单中进行强化，强化之后的移动距离会增加。空中移动型的少女受地形影响很小，几乎可以无视地形，而陆上移动型受地形影响大，进军路线会因为各种障碍物而变得曲折不少。

必杀技和合体技

钢之少女除了一般的攻击方式之外，还有必杀技。必杀技不管是威力还是命中率都要比一般攻击高不少，而且不会受到敌人的反击。一些钢之少女之间能发动合体技，但是想使用合体技必须满足一定条件，大致是特定的钢之少女接近的时，同时还要蓄满合体技需要的AP和SP。



AP和SP

所有的战斗单位，包括一般兵器和钢之少女，都有AP这一参数。AP就是行动点数，消耗完之后就只能等下一回合再行动了。移动和进行攻击都会消耗AP，发动必杀技或者合体技需要消耗大量的AP。SP是钢之少女专有的参数。SP是发动必杀技和合体技的必备条件，在战场地图上进行各种行动可以增加SP。



技能

钢之少女都持有技能，技能分为一般技能（スキル）和领队技能（リ–ダ–スキル）。一般技能由自身发动，有各种各样的效果，比如回复HP、进行先制攻击等。领队技能是给予手下的战斗单位一些特殊效果，比如攻击力强化、回避力强化等等。领队技能分为4个档次，分别是“弱”“中”“强”“超绝”。

一般技能	效果
特殊装甲	受到特殊攻击、必杀技、合体技伤害时损伤轻减50%
危机一发	受到敌人致命一击时保留1HP
损伤轻减	受到通常攻击时，伤害减少30%
底力	HP所剩无几时，攻击力上升
回复10%	每回合开始时HP回复10%
弱气	HP剩余量降低到一定量时，攻击力也降低
負けず嫌い	HP剩余量降低到一定量时，回避力上升
負け癖	HP剩余量降低到一定量时，回避力也降低

领队技能	效果
攻击强化	我方战斗单位攻击力上升
回避强化	我方战斗单位回避力上升
命中强化	我方战斗单位攻击命中率上升
射程强化	我方战斗单位攻击射程增加

异常状态

在使用一般攻击或者必杀技对敌人攻击时，有一定几率给敌人附加一些异常状态，异常状态的种类与效果参加下表。

	酸化	每回合开始时减少10%HP，持续5回合
	感电	每回合开始时AP减半，持续3回合
	混乱	每回合开始时，不分敌我自动攻击最近的战斗单位
	强酸	每回合开始时减少20%HP，持续3回合
	停滞	每回合开始时AP归零，不能行动，持续2回合
	狂乱	每回合开始时攻击自己友军，持续2回合
WEAPON	火器异常	所有的攻击威力下降至50%，持续4回合
RADAR	レ–ダ–异常	命中率，回避力降低至30%，持续4回合
MOVE	驱动部异常	移动速度大减，持续4回合

爆衣系统

在战斗中，出战的少女受到伤害的话会有爆衣效果。爆衣一共分为三个阶段，第一阶段为刚刚受到攻击HP损失30%左右时；第二阶段即损失HP 50%时；第三阶段即HP损失80%以上，越往后角色衣装受损越严重。掌握好HP剩余量，就能更加顺利地打出所有的爆衣图，这也是游戏收集要素中的“CG收集”中的一个重要组成部分。



交流部分



交流部分（コミュニケ-ションパ-ト），是每场战斗过后都有的一个小环节。战斗过后，自动进入交流部分，可以对战斗受损的钢之少女进行修理工作，当然不想修理的话可以跳过。进入修理画面，可以看到每个受损的少女身上会出现三个圆，分别对应三种按键操作，一种是连打○键，按得快就过了；第二种是把屏幕上显示的十字键排列全部按对；第三种类似于《太鼓之达人》，光标移动到指定位置时按下○键就成功了。在此模式下，修理次数是有限制的，被修理角色的语音也会受到玩家操作的影响。

作战心得

虽然游戏中的战斗部分可以派一般兵器和钢之少女上场，但是主角绝对是钢之少女，一般兵器大部分时候都是起到辅助作用。在战斗前的编成里面有个装备栏，这里的装备不是装在钢之少女身上的东西，而是一个个可以单独战斗的一般兵器。这些少女们装备的兵器得到的经验归装备它们的少女所有。游戏登场的钢之少女有35名，每个少女的行动类型和攻击类型都不尽相同，有的地面移动型不能对空攻击，有的空中移动型不能对地攻击。要解决前面这种情况，最好的方式就是为其选择合适的兵器“装备”，比如为不能进行对空攻击的少女装备擅长空战的各种战斗机。

在育成少女BP加点时，除了HP、AP、SP这三项最基本的参数之外，剩下的最优先应该加武装强化，这个直接影响到少女的攻击力，本作升级不是很难，一般击破两三个敌方战斗单位就能升级，升级即得到BP。虽然登场角色不少，但是实际战斗中能经常用到的不多，应当重点培养几个角色，比如ミ-リ、ハイドラ等，当然如果对某位角色特别有爱的也可以重点培养一下。大部分战斗中的敌方数量不多，只要我方有两三个能力稍高的少女，加上合适的一般兵器辅助，胜算是很大的。



玩后感

整个游戏节奏偏慢，原因是中间穿插了大量AVG成分，除去AVG部分整个游戏的流程并不长，战斗系统比较简单，战斗关卡不是很多，战场情况变化也很少。通关故事模式后可以去挑战一下没有补给的生存模式，还是很有挑战性的。另外，本作主打的是各种萌化的兵器娘，游戏中还有各种福利提供，喜欢美少女游戏的玩家值得尝试。

文 BK 编 乌冬 美编 sienna



“《基连的野望》系列”严谨的系统、犹如百科全书般的高达资料收集和超长的游戏时间得到了高达爱好者及策略游戏爱好者们的普遍好评。本次新推出的《新基连的野望》对系列的传统系统进行了大刀阔斧的改革，务求让系列爱好者们耳目一新，摆脱长期给人的“老系统老画面新资料”沉闷印象。但本作的入门门槛依然没有降低，反而还有了一定提升，为了让更多得朋友体验本作的优秀素质及乐趣，就由笔者来为大家讲解一下本作的基本系统吧！

机动战士高达 新基连的野望

机动战士ガンダム 新ギレンの野望

NBGI	SLG	2011年8月25日	PSP
日版	1人	6280日元	
无对应周边			

剧本选择

与之前作品只能成为某势力统帅指挥全军不一样，本作除了统帅剧本外还增加了驾驶员剧本和司令剧本，每个剧本都有各自不同的玩法，玩家可以按自己的喜好选择，从不同的角度感受游戏的乐趣。每个剧本都有Easy 、Normal、Hard、Very Hard四个难度可供选择，同时只要触发相应条件就会出现该剧本的最佳结局。

统帅剧本

系列传统剧本，以击溃地图上的所有敌方势力为最终目的。玩家可以作为一军统帅包揽一切大小事务、指挥我方部队作战。部队、据点、开发、谍报、特别等选项都可以使用。



主菜单功能

NEW GAME	开始新的游戏，进入后可选择各势力角色的剧本
LOAD GAME	读取存档继续剧本
CONTINUE	读取中断记录继续游戏
INSTALL	安装游戏数据到记忆棒中，从而加快游戏时的读取速度，需要389MB以上的空间
ADDTIONAL SUPPORT TEAM	辅助队伍，可通过下载码下载强力角色和机体加入到游戏中使用
DATA BASE	查看所有机体和角色的资料，需要在游戏中出现过的机体和角色才会开启相关资料



驾驶员剧本

由单个驾驶员的角度进行游戏的剧本，除了角色本身，其他一切事务不需要玩家操心，相对统帅剧本门槛降低了不少，是新接触本作及战略游戏苦手但又想体验本作的玩家们一个不错的选择。



军团长剧本

介于统帅及驾驶员剧本之间，玩家扮演一年战争中某个着名的将领，操作自己的部队完成一个个作战任务。

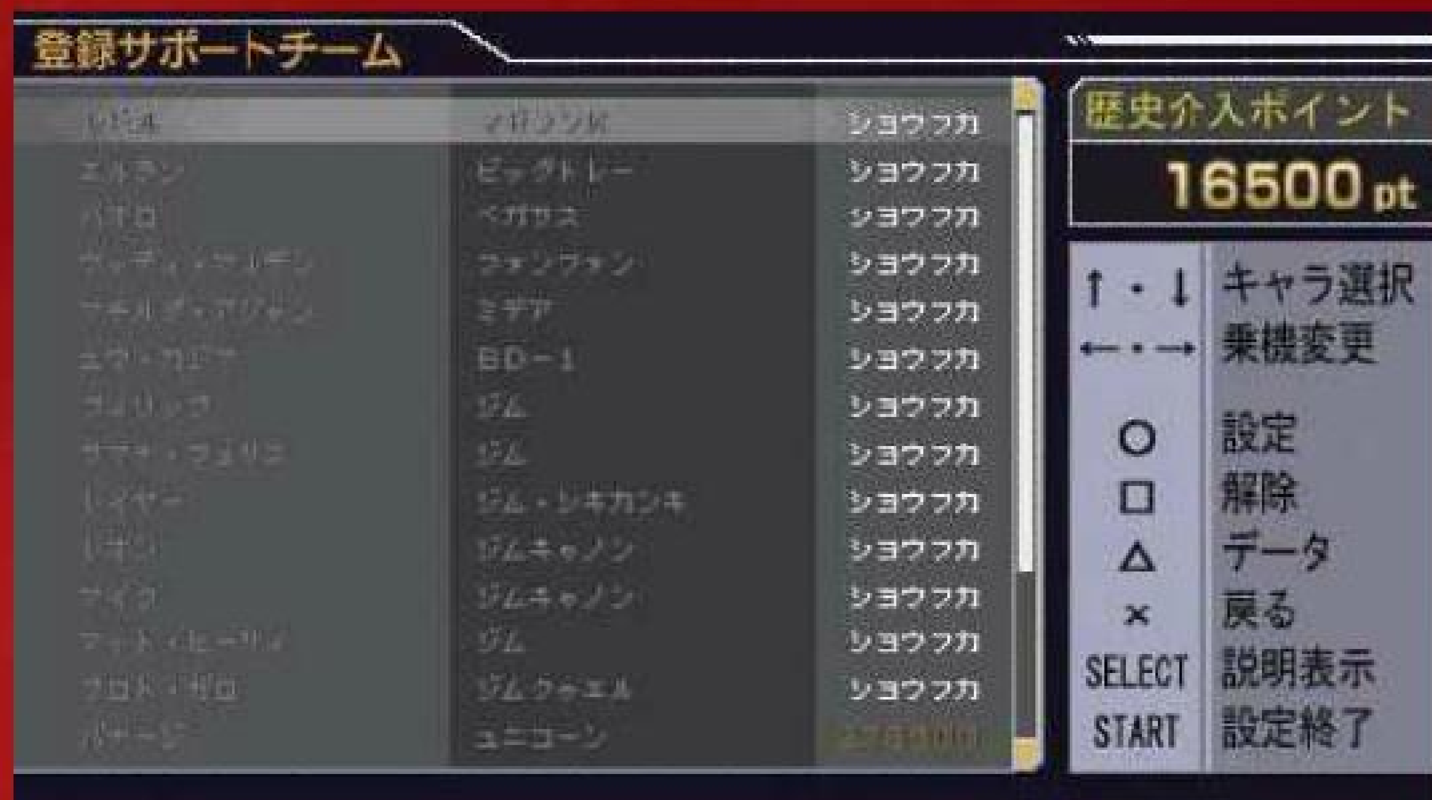


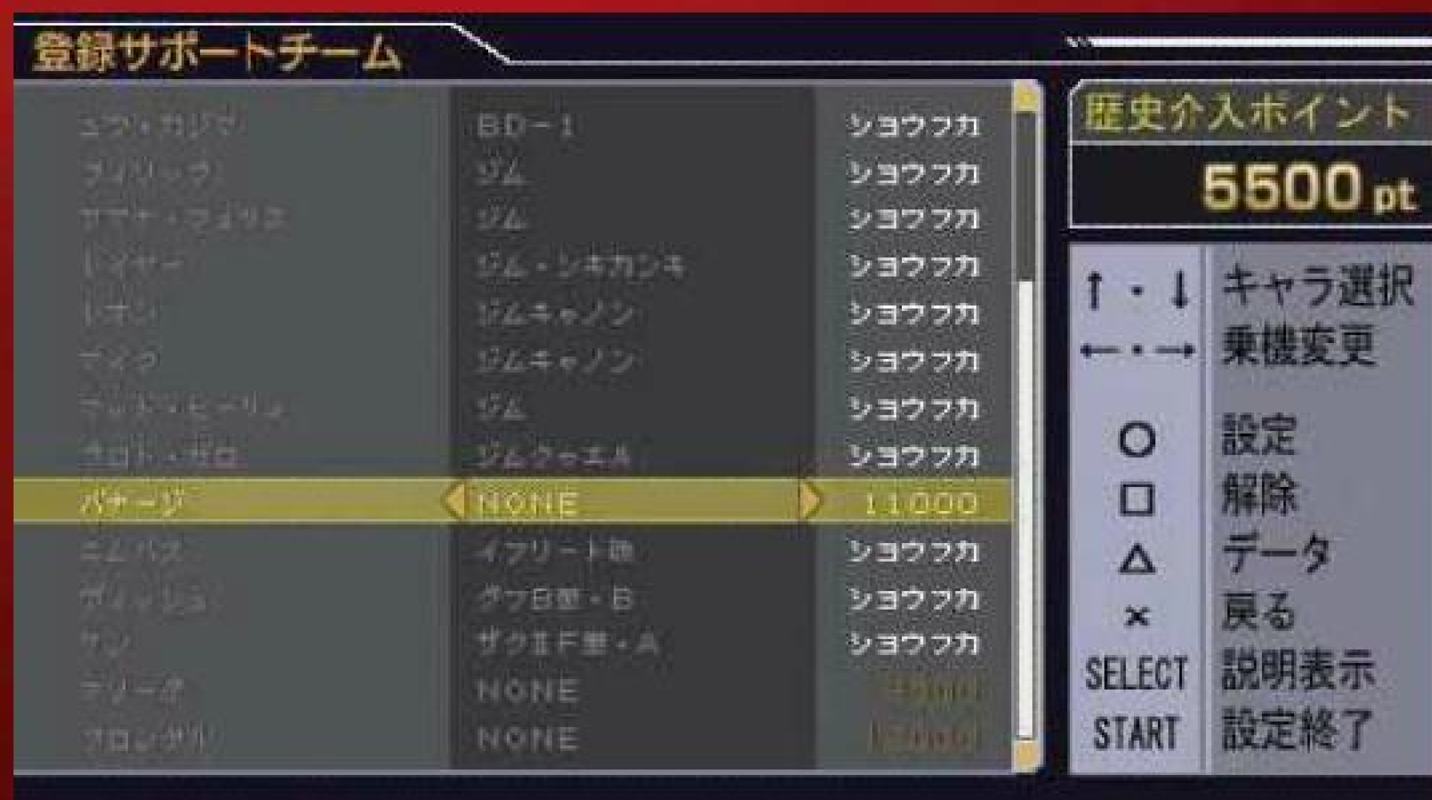
技术士官剧本

在此剧本下玩家需要扮演一个技术士官角色。技术士官不能操作部队作战，而是通过开发改良己方的强力兵器来帮助我军获得最后的胜利，是各剧本中难度最高的剧本。不过技术士官剧本是DLC专用剧本，现在官方还没有开放，所以我们还不能玩到。

历史介入系统

选择剧本后玩家会进入历史介入系统。玩家可以使用“历史介入点数”跨越时代及阵营的限制购买相对应的角色和机体，以辅助队伍的形式加入我军，其中自然还有独角兽、新安洲等强力的角色及机体可以购买，不过角色及机体越强所需的点数也就越高。此外获得的辅助小队机体是不包含设计图的，某些强力机体被击坠后就无法再使用了。“历史介入点数”玩家可以从完成游戏角色剧本后就获得。这里需要说明的是，角色的剧本的每个难度都可以相应的分别获得一次点数，也就是说从Easy到Very Hard再加上最佳结局每个角色最多可以获得5次“历史介入点数”。





人物

本次的人物数值及系统都做出较大的调整，特殊技的引入在强化人物实用性的同时也使运用人员时需要更全面的考虑了。



各项数据

阶级：阶级提高后，人物的指挥力及求心力数值也会提高，同时人物的指挥影响范围也会增大。

功绩值：人物提升阶级的数值，击坠敌机后获得，击坠的敌方人物阶级越高，所获得的功绩值就越多。

LV：随着等级的提升，人物的各项技也会相应的提升，到达一定等级后还能获得新的特

殊技。

EXP：提升等级的经验值。

指挥力：提升在人物指挥范围内我军部队的命中率及回避率。

求心力：提升在人物指挥范围内我军部队的士气。

射击：影响人物战斗时射击的次数、命中率、复数武器使用率。

格斗：影响人物战斗时格斗的次数、命中率、复数武器使用率。

防御：影响人物战斗时盾牌防御的效率。

反应：影响人物战斗时的回避效率。

兵器搭乘适性：从高到低以S/A/B/C/D表示人物搭乘不同种类的兵器时的适应性，等级越高，越能发挥该兵器的性能。

战技技

陆上战技：地上战时射击、格斗、防御、反应数值+10%。

沙漠战技：沙漠战时射击、格斗、防御、反应数值+20%。

森林战技：森林战时射击、格斗、防御、反应数值+20%。

山岳战技：山岳战时射击、格斗、防御、反应数值+20%。

水中战技：水中战时射击、格斗、防御、反应数值+20%。

空中战技：空中战时射击、格斗、防御、反应数值+20%。

宇宙战技：宇宙战时射击、格斗、防御、反应数值+10%。

射击技

狙击手：射程2以上的战斗时自命中率+10%。

狙击マスター：射程2以上的战斗时自命中率+20%。

炮击手：射程3以上的战斗时自命中率+10%。

炮击マスター：射程3以上的战斗时自命中率+20%。

武器技

格斗术：格斗武器使用率+30%，格斗伤害+10%。

格斗マスター：格斗武器使用率+60%，格斗伤害+20%。

枪手：射击武器使用率+15%。

枪械マスター：射击武器使用率+30%。

盾使い：盾防御率+5%。

盾マスター：盾防御率+10%。

指挥技

攻略指挥：指挥范围内部队攻击命中率+15%。

攻略巧者：指挥范围内部队攻击命中率+30%。

防御指挥：指挥范围内部队攻击回避率+15%。

防御巧者：指挥范围内部队攻击回避率+30%。

英雄指挥：同时具有攻略巧者与防御指挥的效果，敌军士气–10。

隐密、侦察技

隐密行动：索敌回避率+10%。

潜伏行动：索敌回避率+30%。

隐密机动：索敌回避率+20%，移动力+1。

侦察巧者：索敌成功率+20%。

兵器调查：索敌成功时敌性技术EXP入手（+1）。

兵器分析：索敌成功时敌性持术EXP入手（+2）。

回复、节约技

应急整备：耐久值回复2%。

机体修理：耐久值回复4%。

物资回收：物资值回复2%。

物资调达：物资值回复4%。

弹药节约：战斗后物资消费量–10%。

弹药抑制：战斗后物资消费量–20%。

改造技

不消耗资金与发言力进行机体改造的技。使用改造技后，人物疲劳值会增至最大，同时消费掉全部物资。

出力改造：出力改造等级+1。

装甲改造：装甲改造等级+1。

推力改造：推力改造等级+1。

燃料改造：燃料改造等级+1。

博士改造：出力改造等级+1/装甲改造等级+1/推力改造等级+1。

兵器强化技

高速机动：移动力+1。
神速机动：移动力+2。
构造把握：限界性能+10%/武器使用率+15%。
性能发挥：限界性能+20%/武器使用率+15%。
限界突破：限界性能+30%/武器使用率+15%/盾防御率+5%/移动力+1。

制压技

资金押收：获得压制据点时据点收入一倍的资金。
资金略夺：获得压制据点时据点收入两倍的资金。
资源押收：获得压制据点时据点生产一倍的资源。
资源略夺：获得压制据点时据点生产两倍的资源。
治安维持：压制据点时据点开发度降低减轻（-2）。
交涉技术：压制据点时据点开发度降低减轻（-4）。

连携强化技

友情の力：友好角色1人以上全属性+5%。
爱情の力：友好角色1人以上全属性+10%。
忠义の力：友好角色1人以上全属性+10%。
部队连携：友好角色人数X全属性+5%。
三机连携：友好角色人数X全属性+15%。

他人影响技

女性の魅力：范围内男性角色士气+10，功绩值上升10%。
ヒロイン：范围内男性角色士气+15。
フェミニスト：本人士气上升（+女性角色数量X5），女性角色士气+5。
女性崇拜：本人的士气上升（+女性角色数量X10）。

鼓舞技

拥有以下技的角色可以使用“鼓舞”这个特别指令。

叱咤激励：使用鼓舞指令后我军士气提升（+10）。
人心掌握：使用鼓舞指令后我军士气提升（+20）。
战意煽动：使用鼓舞指令后我军士气提升（+30）。
カリスマ：使用鼓舞指令后我军士气提升（+30），同集团内男女角色士气+5，据点制压时开发度降低减轻（-2）。
クィーン：使用鼓舞指令后我军士气提升（+30），同集团内男角色士气+10，据点制压时开发度降低减轻（-2）。

性质技

病弱：战斗后疲劳+1，士气变动-1，物资消费量减轻10%。
热血：战斗后疲劳-1，士气变动+1，负伤后复归间隔-1。
不屈：战斗后疲劳-2，士气变动-1，负伤后复归间隔-2。
屈强：战斗后疲劳-3，士气变动-2，负伤后复归间隔-3。

性格技

冷静沈着：战斗后疲劳-1，战后士气变动-1，具有防卫指挥技效果。
冷酷非道：战斗后士气变动-2，敌士气低下-10，具有攻略指挥和资金略夺技效果。
勇猛果敢：战斗后士气变动+1，敌士气低下-10，具有攻略指挥技效果，男角色士气+5。
豪杰武威：战斗后士气变动+2，敌士气低下-20，具有攻略巧者技效果，男角色士气+10。

NT技 1

战意感应：可以使用感知指令。
初期NT：可以使用感知指令，可以使用并发挥NT兵器的性能。
觉醒NT：可以使用感知指令，NT兵器性能强化，NT武器强化，战后士气变动+1。

NT技 2

战斗型NT：可以使用感知指令，NT兵器性能最大，NT武器强化，战斗后士气变动

+1，格斗术、精神压力下使敌士气–10。

感应型NT：感知最大，NT兵器性能强化，NT武器最大，战后斗士气变动+2，炮击术，精神压力下使敌士气–20。

真性NT：感知强化，NT兵器性能最大，NT武器强化，战斗后士气变动+1，狙击术，盾手，精神压力下使敌士气–10。

强化人间技 1

轻度强化：可以使用并发挥NT兵器的性能可能，战斗后士气变动+1。

重度强化：可以使用感知指令，NT兵器性能强化，NT武器强化，战斗后士气变动+2，疲劳+1，狙击术，精神压力下使敌士气低下–10。

强化人间技 2

安定强化：可以使用感知指令，NT兵器性能强化，NT武器强化，战斗后士气变动+1。

遗传强化：可以使用感知指令，NT兵器性能强化，NT武器最大，战斗后士气变动+1，疲劳减轻–1，炮击术，精神压力下使敌士气低下–10。

再强化：可以使用感知指令，NT兵器性能最大，NT武器强化，战斗后士气变动+2，疲劳增加+2，格斗术，精神压力下使敌士气低下–20。

特殊技 1

战いの才能：取得经验值+20%。

秘めた才能：取得经验值+40%。

天赋の才能：取得经验值+60%。

出世欲：取得功绩值+20%。

名家出身：取得功绩值+40%，物资回复2%。

エリート：取得经验值+20%，取得功绩值+20%。

亲の七光り：取得功绩值+60%，物资回复2%，耐久回复2%。

メカフェチ：耐久回复2%，侦察成功率+10%，侦察成功时敌性技术EXP入手（+1）。

幸运：侦察成功率+10%，侦察回避率+10，取得经验值+20%。

恶运：侦察成功率+10%，侦察回避率+10，负伤后复归间隔–1，盾防御率+5%。

特殊技 2

保身术：耐久回复2%，侦察回避率+10%，盾防御率+5%。

ゲリラ战术：沙漠、森林、山岳战时全属性+20%，指挥范围内部队的攻击回避率+15%，侦察回避率+10%。

サバイバル：耐久回复2%，战后物资消费–10%，物资2%回复，战后疲劳减轻–1。

天才：使用鼓舞指令后使士气上升（+20），指挥范围内部队攻击命中率+15%，侦察成功时敌性技术EXP入手（+1），出力改造LV+1，推力改造LV+1，限界性能+10%。

IQ240:指挥范围内部队攻击命中率+15%，指挥范围内部队攻击回避率+15%，取得经验值+20%，战后疲劳减轻–1，战后物资消费量–10%。

兵器

兵器主要分为MS、MA、车辆、航空、航宙、舰船等类别，分别对应不同的地形。兵器生产数限制是首次被引入的新系统，每种兵器按照强弱都有一个生产数量限制，这样使之前的“ACE机体海”战术不复存在，更合理配搭生产机体成为了本作的必修课。与前作《阿克西斯的威胁》不同的是，本作的改造系统是直接对兵器本身各种数值进行最多9段的改造，而不再是直接升级成更高一级的兵器，改造后各数值也会相应的获得增加或者减少，这就要玩家自己按需求取长补短了。



各项数据

界限性能：由驾驶者所引发出的极限性能率。

センサー：从高到低以S/A/B/C/D表示，等级越高索敌能力越强。

ステルス：从高到低以S/A/B/C/D表示，等级越高回避索敌能力越强。

耐久：相当于HP，收到伤害时减少，为0即为被击坠。

运动：决定回避与命中率的数值。
移动：兵器的移动速度。
物资：攻击与移动所必须得物资，为0则不能进行攻击等需要消耗物资的行动。
消费：攻击一次所必须得物资量。
SIZE：兵器的大小。
搭载：兵器搭载可以搭载部队的数量。
装备武器：兵器的武器资料。
地形适性：兵器的地形适性以红色和蓝色的线表现在地形表上。红色为攻击适性，蓝色为移动适性。兵器在攻击适性高的地形上进行战斗会更有利，在移动适性高的地形移动的话则能更快得移动，拥有“空”移动适性的兵器则可以飞行。

武器

DMG：武器的攻击力×攻击次数。
HIT：武器命中率。
RNG：武器的最短射程～最长射程。

战略

本作依然是以“我军思考——我军攻击——敌军思考——敌军攻击”的回合制方式进行，惟一不同是本作不再使用从PS时代沿用至今作战区域式地图，而回归当初SS系列最初作时的大地图+特殊据点的地图方式进行游戏。双方部队直接在大地图上执行移动、战斗、压制据点等行动。特殊据点则进行兵器的生产和人物的配置。



部队

查看我军现有的所有部队的位置和能力，统帅剧本下可以直接给机体配置或解任驾驶员。
检索：直接跳转至该兵器所在的位置。
配置：给该兵器配置人物，需要说明的是，只有在特殊据点内驻留的兵器才可以进行配置和解任的人事安排，同时如果在据点解任的人物需要在下一个回合才可以在其他据点进行配置。
解任：解除人物驾驶的兵器。
升格：兵器驾驶人物阶级提升一级，人物阶级的升格只能在这里进行。没有驾驶兵器及没有驻留在特殊据点内的人物也无法进行升格。
资料：查看兵器与驾驶人物数值。

据点

查看我军现在占领的特殊据点，统帅剧本下则可在此直接操作据点进行兵器的生产与废弃，据点防御力的强化也可以在此进行。
检索：直接跳转至该特殊据点所在的位置。
生产：总司令官剧本限定，总司令可以消耗相应的资金及资源进行兵器单位的生产，生产兵器各自有相应的数量上限和生产回合，玩家需要进行合理的搭配才能顺利的推动战事的进行，本作最大部队总数为300。
废弃：总司令官剧本限定，废弃掉不再需要的兵器，从而换取相应的资源，在部队数到达300上限无法再生产或急需资源时可以进行这个操作。
强化：对据点的防御力进行最大等级30级的强化，防御力的等级关系到敌军进入我军据点时的据点防御力量的多少。

开发

在此可以提升基础、MS、MA的技术等级。此外还可以进行兵器改良、新兵器的开发。如出现新兵器设计提案和新兵器开发完成时在我军回合开始时秘书官也会向玩家报告。



基础研究：提升我军的基础研究等级，等级决定强力基础兵器的开发提案的出现；一年

战争剧本的研究等级上限为20级，逆袭的夏亚剧本则为50级。

MS研究：提升我军的MS研究等级，等级决定强力MS兵器的开发提案的出现；一年战争剧本的研究等级上限为20级，逆袭的夏亚剧本则为50级。

MA研究：提升我军的MA研究等级，等级决定强力MA兵器的开发提案的出现；一年战争剧本的研究等级上限为20级，逆袭的夏亚剧本则为50级。

兵器改良：可对我军已开发完成的兵器进行改良每种兵器最大改良段数为九段。

出力强化	武器攻击力提高；消费值提高；生产资金、资源提高。
装甲强化	耐久值提高；运动值降低；生产资金、资源提高。
推力强化	运动值提高；武器攻击力降低；生产资金、资源提高。
燃料增加	物资值提高；生产资金、资源提高。

生产性向上：生产性提高；耐久值、运动值、物资值降低；生产资金、资源降低。

新兵器开发：可在此对我军新兵器及夺取的敌兵器设计图进行开发，我军新开发提案在到达相应的需求研究等级后出现；敌兵器设计图则通过“谍报”的“里索取”获得，在地形技术到达相应需求等级后即可投入资金开发。每种兵器各自有需要的开发回合数，在投入开发后可通过追加预算的方法让开发速度加快一倍。新兵器开发完成后都会在我军本抛地获得一台原型机。

重爆撃機の開発

陸上兵器との戦いにおいて無敵を誇るモビルスーツも空からの攻撃には比較的弱い。そこで、敵MSに対抗するための手段として重爆撃機の開発を行う。

○:開発開始
×:終了

1T

要请

军团长剧本限定，军团长不能生产兵器补充自己的部队，但是可以通过消耗发言力要请我方部队加入补充自己，跟总司令的生产一样，不同的兵器都有相应的数量上限和到达回合。

谍报

显示当前谍报能力、调查程度、敌警戒程度、同时可以通过间谍行动获得相关的情报和敌军兵器的设计图，每次间谍行动都会相应的减少我军的谍报能力值，能力值每回合自动回复10点，我军也可以通过每回合投入谍报预算来恢复。

敌军调查：调查程度上升。

破坏工作：敌特殊据点防御力下降，敌警戒等级大幅上升。

里取引：获得敌兵器设计图，敌警戒等级大幅上升。

预算投入：谍报能力+20。

EARTH FEDERATION FORCE
資金 99,600
資源 80,000
諜報
敵軍調査
敵地潜入
破壊工作
裏取引
予算投入
諜報能力 60/100 (毎ターン+10)
調査レベル C
敵警戒レベル C
コマンドを選択して下さい
1T

系统菜单

依次是存档、中断存档、设定、本关目的、说明、返回主菜单。

特别

EARTH FEDERATION FORCE
資金 99,600
資源 80,000
部隊
拠点
開発
諜報
システム
特別
提案リスト COST
V作戦 3,000
演説 3,000
資金供出要求 0
資源供出要求 0
臨時配給 2,500
外交強化 2,500
資源売却 0
資源購入 0
特別プランを選択して下さい
1T

演说：我军部队士气+15。

资金供出要求：获得临时资金收入，自国支持率下降。

资源供出要求：获得临时资源收入，自国支持率下降。

临时配给：自国支持率上升。

外交强化：国际舆论上升。

资源卖出：资金增加，资源减少。

资源购入：资源增加，资金减少。

情报

在游戏菜单界面输入L或R都可以直接查看敌我势力详细数据及我方兵器、人物、据点等详细情报。



部队： 查看我军现有部队与驾驶人物能力。

人物： 查看我军所有人物能力。

兵器： 查看我军所有兵器能力。

据点： 查看我军现有据点情报。

自国支持率

国民对军队的支持率，自国支持率的变化所会产生的影响：

高	全据点开发度提升，我军全军士气提升
低	我军部队士气下降，暴动发生（特别指令不可使用）

国际舆论

国际舆论对军队的评价，国际舆论的变化所会产生的影响：

高	月都市向我军提供资金，木星船团向我提供资源，军需产业像我军提供军事技术
低	敌军全军士气上升，航行管制（输送命令不可使用）

地图及据点

本作分为地球及宇宙两个地图，玩家可以通过特殊据点的“打上”或“输送”来进行兵力的布置。地图据点分为据点和特殊据点两种，玩家需要通过操纵部队压制和进攻使所有据点和据点都归于我方势力下就算是获得了游戏的胜利了。

据点

分布在地图上的据点不能驻留部队，但可通过使用我军单位压制的方法使其变为我军据点，压制据点在提高收入的同时也可以为地图上的我军单位提供补给，在据点待机的单位每回合可以回复一定的耐久和物资值。各据点间相连的线也可以为待机在上面的自军单位补给物资，也可以提高自军单位的移动力，占领和保护尽可能多的据点是游戏制胜的关键。



据点情报

据点开发度： 表示据点发展程度的数值，数值的高低关系到据点的收入与生产的变化。开发度根据经过回合和在自国支持率高时都可以获得提升，被地方压制则会降低，如果持有“治安维持”或是“交涉技术”等技能的角色制压的情况下，开发度降低的程度会减轻。

收入： 每回合得到的资金。

生产： 每回合得到的资源。



特殊据点

统帅剧本下则可在此直接操作据点进行兵器的生产与废弃。

据点情报

据点开发度： 和据点的作用一样。

收入： 每回合得到的资金。

生产： 每回合得到的资源。

部队数： 据点内现在驻留的我方部队数。

防御力： 据点防御力等级。

据点菜单

生产： 在该据点生产兵器，最大同时生产数为8。

部队： 查看及编辑在据点驻留的部队。

中止	中止该兵器当前行动
搭载	搭载到可搭载的兵器上。本作的搭乘单位都有一个隐性数值，强力的机体一般都需要占掉搭载2个搭载位置
发进	使一种或一个搭乘在搭载单位内的兵器解除搭乘状态
能力	查看当前兵器能力
配置	为当前兵器配置驾驶人物
解任	解除当前兵器驾驶人物的驾驶状态

出击：选择据点内驻留部队出击，每次最大出击单位数为6。

废弃：总司令官剧本限定，废弃掉不再需要的兵器，从而换取相应的资源，在部队数到达300上限无法再生产或急需资源时可以进行这个操作。

强化：对据点的防御力进行最大等级30级的强化，防御力的等级关系到敌军进入我军据点时的据点防御力量的多少。

输送：直接把该据点的驻留单位输送到任何其他我军据点，输送期间不能操作该单位。

MAP：查看特殊据点地图。



战斗

本作的战斗主要分为大地图战及特殊据点战。大地图战斗作战单位通过压制据点推进至特殊据点进行特殊据点战，在推进过程中如何在保证我军有生力量及补给线前提下快速推进至敌方特殊据点是关键所在，此外与前作有所不同的是这次所有兵器都以一单位一机体，编队以1～6个单位组成，部分强力机体及MA单位与搭载一样，需要占去2～3个编队单位。

大地图战

作战单位指令菜单

移动：单位移动。

中止：取消当前指令动作。

待机：原地待命。

攻击：攻击敌方单位，攻击格数视兵器武器射程而定。



压制：作战单位移动至地方据点后出现的特别指令，消耗单位一定资源后压制该据点使其成为我军据点。

队列：编辑编队内兵器的队列位置，位置越靠前所受到攻击伤害越大。

炮击：具有特殊能力机体时出现的特别指令，可直接在地图上放地图炮，威力强大，如魔霸的大型米加粒子炮及沙萨比的浮游炮等。

索敌：侦查敌方单位的情报。

特殊：发动兵器的特殊能力如变形、散布等。

能力：查看单一单位的能力。

驻留：作战单位进入己方特殊据点范围内出现的指令，可进入特殊据点内休整，恢复耐久、物资值与驾驶员的疲劳值。

委任：委任电脑AI做出相应的指令布置。

作战：配置了满足一定要求的驾驶员后的作战单位可以使用该指令进行作战，若能顺应战况妥善运用则对战局推进起到事半功倍的效果。

指令名	效果	使用条件
狙击	射击次数减少75%，命中率大幅提高，无法使用格斗攻击	指挥、射击50以上
突击	格斗次数大幅上升，疲劳值加倍，无法使用射击攻击	指挥、格斗50以上
牵制	攻击次数减半、防御及回避率上升25%、物资消费减半、敌单位疲劳度加倍	指挥、防御50以上
总攻击	疲劳度、物资消费1.5倍，射击次数攻击力1.5倍	指挥70以上

突破：我军单位到达敌特别据点边缘时出现的指令，无视敌军的围堵直接进入特殊据点进行攻略战，疲劳度增加。

反击：敌方单位攻击我方时出现的选项，在敌方攻击的同时进行反击。

防御：敌方单位攻击我方时出现的选项，不做任何反击动作，防御、回避率提升。

特殊据点战

特殊据点战与大地图战不同的地方有三点，一是进入特殊据点地图后，防御





方除了驻留的作战单位以外还会有一定数量的防御单位，防御单位的数量视特殊据点的防御力等级而定，所以最好在宽裕的时候多给己方关键的特别据点强化防御力，以免据点被敌方强攻失陷。二是特殊据点地图中央都会有一个中央据点在战斗进行到第5回合的时候会从中出现生产完成的兵器加入战斗，如果敌军不断生产兵器，而我方又不能快速地消灭敌军单位的话，则往往会陷于被动，最后全军覆没，所以快速推进快速压制特别据点的中心据点则为据点战时的重中之重，如果在敌军兵器生产完成前我军占领了中心据点的话，敌方生产的兵器则可为我方所用，这点切记善加利用。最后是特殊据点战每回合会进行五局的战斗，如五局无法决定胜负则会战斗中断，直到下回合敌方攻击回合后重新再开，如此类推直到一方获胜为止。当特殊据点内所有敌军势力被清除则为我方成功占领该特殊据点，敌军攻打我方据点亦然。



作战单位指令菜单

因篇幅所限，以下只对大地图战所没有的两个指令讲解一下。

格纳：进入我方特别据点内出现的特别指令，可在据点内重新配置作战单位。

退却：作战单位移动至特别据点边缘连接点出现的特别指令，该作战单位退出该特别据点回到大地图单位。

一些小补充

1.在选择部队单位时可以使用□来选择复数的单位。

2.进行战斗选择行动单位时可以按L一次全选编队内所有单位。

3.只有具备“压制”能力的兵器才可以进行据点的压制。

4.从特殊据点选择“打上”把部队直接输送至宇宙必须先让部队搭载至有大气层离脱能力的兵器上才可进行。

5.在作战单位战斗开始前可以按×跳过战斗画面，按○则是进入战斗画面，不做任何输入2秒后会直接进入战斗画面。



6.特别据点战每次开始前玩家可以选择按○自己操作战斗或按△直接委任电脑进行操作，两种状态皆可在据点战时随意切换。





虽然《新基连》公布的时候已经表明本作将会是变动非常大的一作，等到发售拿到游戏后笔者才发现变化远比预料的要大很多，基础系统源自SS上系列最初作，整体又可以说是跟之前的任何一作完全不同，以致于笔者一开始还真的是有点不知所措，但实际上手后发现本作确实对得起这作的“新”字，处处都有着长足的进化，系列一贯的高策略性也得到了完全的保留与发展，同时带来的是本作的难度也比之前的作品有了明显提高，希望本文能让各位新接触及还没适应本作的朋友们享受《新基连野望》的乐趣并得到一些帮助。

游戏一品轩

文 翔Starry、Civily练

栏目主持：LIKY

本次《勇者斗恶龙》的最新作转型为网游有点让人意外，因为传统的老玩家多少还是对网络化有些抵触，“《最终幻想》系列”就是一个前车之鉴，真正对转型作品买账的人还是非常有限。虽然小C更喜欢单机版的《DQ》，但是还是希望日本厂商能在网络游戏市场有所建树，为广大玩家奉献类型更丰富的好游戏。



间谍小子4

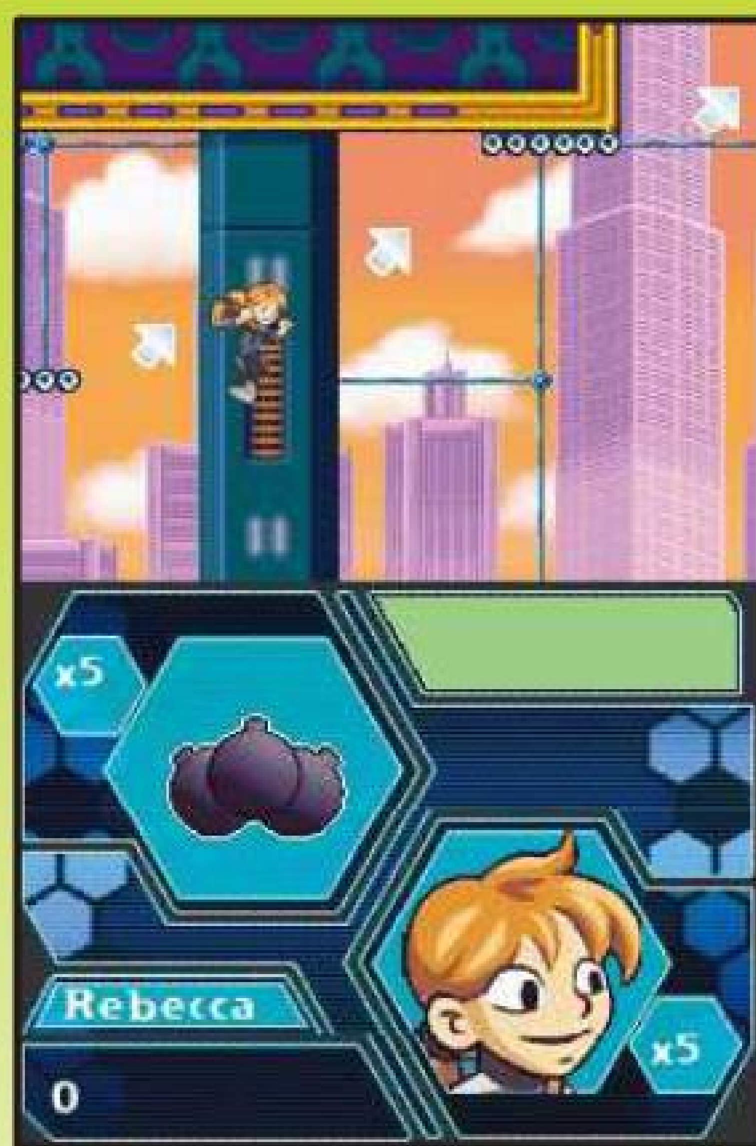
Spy Kids All the Time in the World

Majesco	ACT
美版	编号：5815

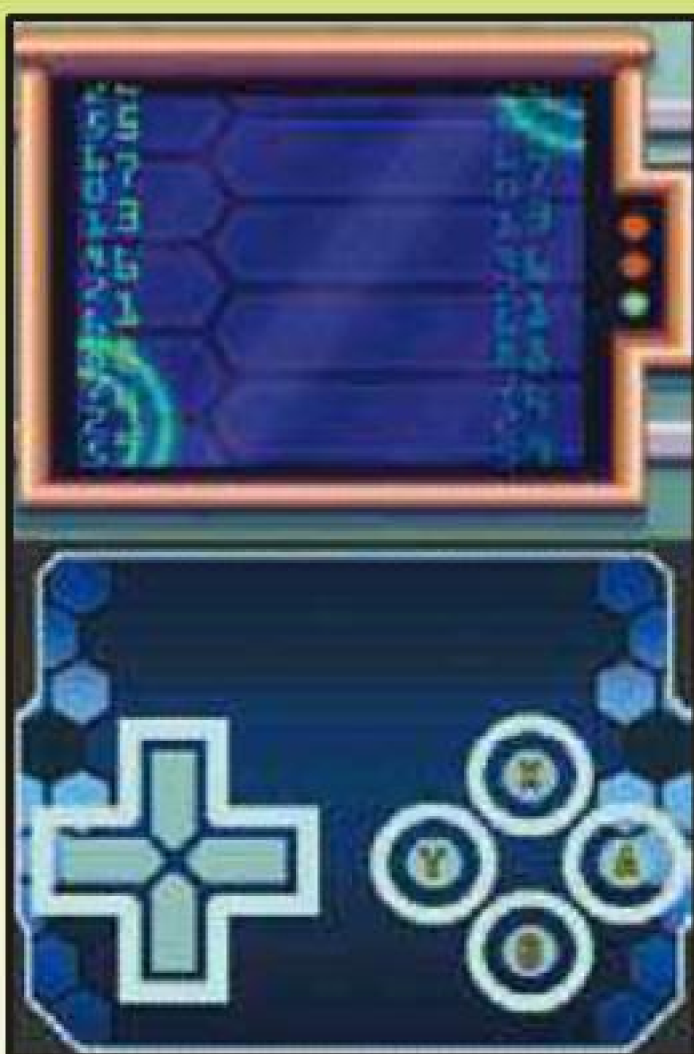
本辑游戏推荐

用高科技设备解救深陷危机的双亲

《间谍小子》是由罗伯特罗德里格兹执导的系列电影，前三部都在市场上取得了良好的口碑，时隔8年之后其系列第四部电影终于在今年上映，而本作就是根据其改编而来的一款横版动作游戏。故事讲述了间谍夫妻退休后准备开始新的生活，但没想到的是他们被曾经的敌人绑架了起来，于是他们的两个孩子决定利用家里眼花缭乱的高科技设备解救深陷危机的爸妈。作为一款动作游戏，本作的操作并不复杂，刚开始会有一个教授给你各种提示，玩家短短几分钟就能够轻松上手。游戏中有两个角色，小男孩卡文连跳和近身攻击比较厉害，而小女孩朱蒂则更擅长用道具，她并不能直接进行攻击，只能丢炸弹设埋伏让敌人中招。在关卡里玩家要合理利用他们各自的特点才能破解谜题，有一些放得比较高的钥匙往往需要先用朱蒂的绳子荡到合适的平台再利用卡文的连跳获得，值得注意的是朱蒂在荡绳子前一定要观察好，因为需要荡绳子的地方往往有强大的磁场，一旦失误落地将会瞬间损失许多HP。此外，游戏中还经常穿插着一些调节气氛的小游戏，比如在有的关卡会遇到一些上了锁的门，玩家需要默记上屏出现的按键提示，然后在出现“GO”时通过NDS的按键进行输入，输入成功后系统才会把锁解开。平心而论，本作无论人设还是场景都和电影有着不小差别，原作的粉丝玩起来或许代入感会没有那么强，但对横版动作游戏感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲小女孩朱蒂比较灵活。


▲按键密码输入成功。

推荐给 动作游戏爱好者・系列电影的粉丝

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。



橡皮筋狂热

Bandz Mania

Deep Silver	PUZ
欧版	编号：5819

自从《愤怒的小鸟》推出后就有一大批跟风的“弹射”游戏，虽然本作在某些概念上与之有些相似，但游戏本身却也有着其鲜明的特点。或许是由于本作的主角是一位独眼外星机器人，游戏在画面上略带有一点怪诞的意味。刚开始玩家可以选择一些初级关卡进行游玩，在每关的下方有几个小球，点击机器人的眼睛它就会吸住一个球，此时玩家进行拉拽就可以改变这个球的力度和角度，对目标进行弹射，不过有时候这些目标会被藏在角落里，此时需要玩家利用墙壁反弹或特定道具改变球的路线，比如某些关卡中会有小漩涡的存在，而这些小漩涡能帮助小球进行瞬间移动，一些看似不可能到达的地方只要通过巧妙的组合都能到达。虽然本作的人设和画风有些非主流，但是精妙的关卡让游戏的耐玩度得到了很大提升，喜欢挑战的玩家不妨尝试一下本作。



▲该选择哪一个线路才能打下目标呢？

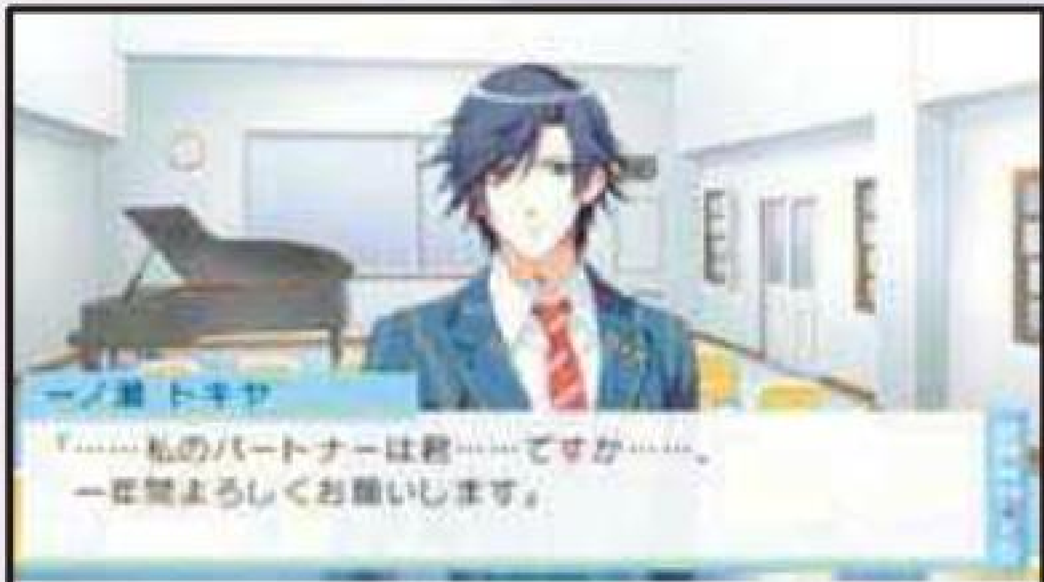
推荐给 益智游戏爱好者・喜欢动脑筋的玩家



歌唱王子 重唱

うたの☆プリンスさまっRepeat

Broccoli	AVG
日版	容量：1.26GB



▲文艺青年的头发都是这样不羁吗？

《歌唱王子》是2010年在PC平台发行的一款恋爱冒险游戏，其优秀的人设和精美的CG在女性玩家中获得了赞誉，而近日该作被移植到了PSP平台。故事讲述了女主角七海春歌通过自身的不懈努力，终于来到了以培养演艺圈偶像著称的早乙女学园，她为了成为优秀的偶像新人，与六位华丽丽的偶像帅哥组成乐队，一起为梦想努力奋斗。本作的画面色彩鲜艳，人设也多是以阳光型为主，洋溢着一股青春气息。既然是以音乐为主题，本作自然有不少音乐元素，玩家平时在学校进行音乐训练都是以小游戏的形式进行，比如游戏的节奏训练与《太鼓之达人》类似，玩家需要根据屏幕上移动的标志按下相应的按键。此外，本作的系统还会根据玩家在不同分支剧情中的表现进行打分，想获得全S评价必须对游戏的每个细节都有充分的了解，恋爱冒险游戏的爱好者不妨尝试一下本作。

推荐给 原作的粉丝・喜欢恋爱冒险游戏的玩家



幻想系列 体操运动员

Imagine Gymnast

Ubisoft	SLG
美版	编号：5816

在很多人心目中体操是一个很了不起的项目，因为一名合格的体操运动员不仅需要艰苦的训练，还要有一定的天分，而本作就是一款以体操运动员的生活为题材的模拟类游戏。按惯例进入游戏玩家可以为自己的角色选择肤色、发型、服装等基本元素，虽然每个角色的2D头像都很可爱，但或许是由于NDS的机能原因，角色的3D建模精细程度略差。刚开始会有一名教练给玩家进行一些技术上的指导，虽然说得很轻松，但想在赛场上完美地做出一个体操动作却并不容易，比如在跳马时，玩家首先需要左右快速划屏积累冲刺的能量，而角色冲到鞍马前起跳的每一个动作都需要向特定方向划屏来完成，动作结束后系统会根据完成质量对其进行打分，而玩家也会得到一些相应的服装或配件。作为一款体操模拟游戏，本作强调了许多技术动作细节，爱好体操的玩家玩起来会比较有投入感。



▲这个动作完成得非常漂亮。

推荐给 体操爱好者・模拟类游戏爱好者



文明开华 葵座异闻录

文明开华 葵座异闻录

Hunex	AVG
日版	容量:1.31GB



▲从背后一拥而上。

本作是一款以明治时代为背景的恋爱冒险游戏，故事讲述了女主角在放假清扫自家时发现了尘封的魔镜，借助这块镜子的能力，女主角穿越到了明治时代，意外成为了流浪艺术团“葵座”中的一员并开始在全国进行冒险。由于剧情是以古代为背景，所以游戏的画面带有明显的和风气息，无论是服装还是场景都还原出明治时代的风格。本作的剧情结构非常明了，但是开始的时候并不能自由选择发展方向，不过在艺术团中混熟后玩家就可以对帅哥进行针对性发展了，而每个帅哥的性格不尽相同，与他们打交道可要拿出不同的交往方式。此外，在游戏通关以后将会在主菜单中出现“特别附录”的选项，在里面玩家可以查看到CG、回想和番外小故事等丰富的内容，喜爱恋爱冒险游戏的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 穿越类游戏爱好者・喜欢恋爱冒险游戏的玩家



蛇战士 训练

Snake Warriors Training

Crystal Games	ACT
欧版	容量：约24MB

《贪吃蛇》是一款非常经典的游戏，自1976年推出后其简单的规则和挑战性一直受到众多玩家的推崇，而Crystal Games推出的本作在其基础上进行了新的发展。故事讲述了在一个遥远的国度有九名蛇战士立志成为蛇大师，它们为此开始了冒险之旅并准备接受历练。游戏的画面带着淡淡的朦胧色调，营造出了一个神秘的冒险世界。除了最基本的贪吃蛇的玩法外，本作还有许多种原创游戏模式，比如在蛇赛跑游戏中，玩家将能控制蛇的加速和左右转向，尽可能让它在光滑的石板赛道前行，如果不小心误入沙地，蛇的速度将会瞬间降低并影响到最终的成绩。此外，如果玩家对自己的成绩不是很满意，还可以在本作的训练模式中对一些细节操作进行针对性训练，对于喜欢休闲类游戏的玩家来说本作是一个不错的选择。



▲这个赛道实在是很简陋啊。

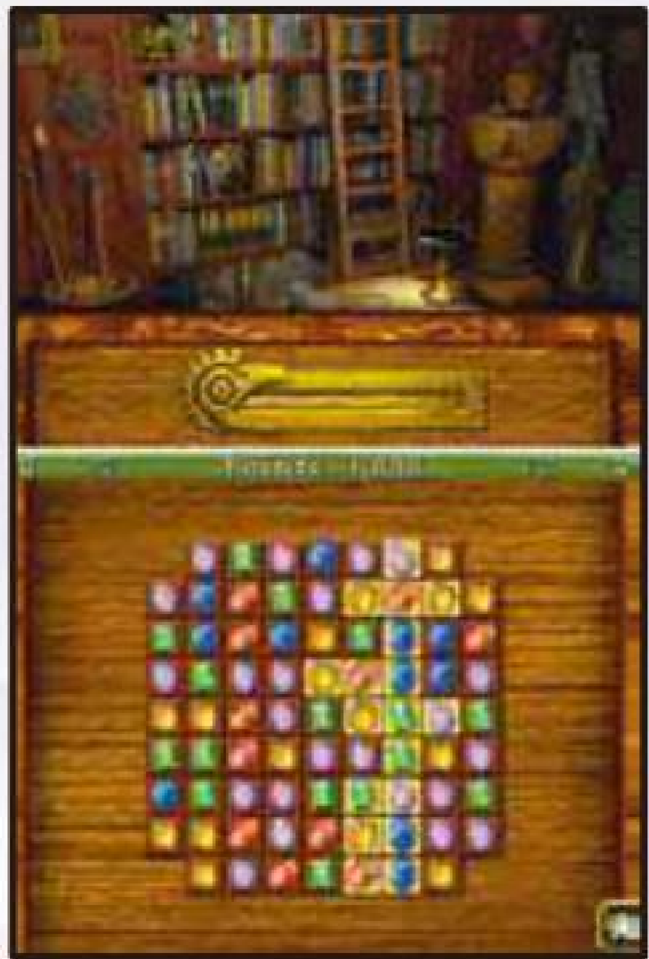
推荐给 《贪吃蛇》的粉丝玩家・益智游戏爱好者



宝石探密4

Jewel Quest Ⅳ Heritage

MSL	PUZ
欧版	编号：5820



▲画面风格看起来很厚重啊。

方块类的游戏是益智游戏里的一个大类，平易近人的操作即使是小孩和老人也能轻松上手，而“《宝石密探》系列”就是此类游戏中的佼佼者。本作故事讲述了考古学家琼斯前往中美洲，准备在古老玛雅文明遗留下来的各种建筑、文字与物品之中搜寻出此文明毁灭的真正原因，并寻找传说中的无价宝藏。本作的画面是怀旧的泛黄色调，恢弘的配乐很好地营造出了探险的气氛（无论音乐和人设都有山寨《印第安拉琼斯》的嫌疑），而游戏的规则非常简单，将同种类的三个以上宝石连成一条线便可以消除，在消除之后每个方块的底图会变成金黄色，全部的方格都变色后即过关。此外，本作相对以往加入了剧情分支，游戏的主界面是一个巨大的树，而树上面玩家可以清晰地看到剧情走向。虽说本作探险结合方块的模式很有特色，但是消方块的动画有一点拖拉，对游戏节奏有一定影响，对方块游戏有爱的玩家可以一试。

推荐给 对古文明探险感兴趣的玩家・方块游戏爱好者



炮塔防御

Fieldrunners

Subatomic Studios	SLG
美版	容量：约20MB

本作移植自iOS平台的同名热门塔防游戏，原作凭借轻松的主题和高趣味性让其在市场上获得了不错的成绩。本作的画面偏向于卡通风格，虽然看似是2D游戏，但厂商在物体的影子和反光等细节上做得十分到位，所以整体上看起来还是立体感十足。本作的游戏目的很简单，玩家需要在关卡中合适的位置建造防御塔来阻止敌人进城，如果有一定数量的敌人进入城堡即算游戏失败。在本作中获胜的关键点在于如何在关卡中布局，如果条件允许要尽可能地把路线设计得迂回一些，这样才能让敌人充分暴露在炮火之下，而消灭敌人越多获得的金钱也越多，金钱又可以用于升级防御塔，所以打出一个好的开局能让游戏后期难度降低不少，这对玩家的全局观是一个不小的挑战。总的来说本作是一款素质不错的塔防类游戏，合适的节奏既不会让玩家觉得冗长也不会觉得过于紧迫，对塔防游戏感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。


▲这个阵地设计得很威武。

推荐给 喜欢挑战的玩家・塔防游戏爱好者

一品短消息



●《完全合格资格夺取！IT执照考试 携带版》近日推出，这是一款驾驶模拟游戏，里面收录了日本17年内与IT执照有关的试题内容并分为六种模式，玩家可以方便的实现学习、复习、考试等功能。

●大受欢迎的冒险类游戏《无头骑士异闻录》在近日推出了加强版《三足鼎立 巷道》，除了保留原有故事外还追加了以折原临也为主的“临战篇”以及平和岛静雄为主的“雄猛篇”三大新路线。此外，本作中的CG、结局也将大幅增加。



▲《无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道》。

●《快盗双天使》近日推出，本作是根据2006年推出的同名柏青嫂机改编而成的一款的冒险类游戏。本作的战斗采用了回合制，并结合了柏青嫂机台特点，此外本作的声优阵容也十分强大，“声控”类玩家不妨尝试一下本作。

●摩托车竞速游戏《杜卡迪挑战赛》近日推出，游戏中赛道非常多变，从蜿蜒的山路，狭窄的街道再



●由Square Enix制作的RPG大作《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》在近日推出了美版。游戏中登场的怪兽超越前作，达到300多种以上，最新追加怪兽的育成、配合等要素让游戏内容变得更加丰富。

●热血对战游戏《海贼王 巨人之战》在近日推出了欧版。在本作中玩家可以自行设计属于自己的海贼团，包括团员名称等要素，和其他玩家的海贼团展开生死决斗。

●Level-5的“《雷顿教授》系列”第二作《雷顿教授与恶魔之箱》在近日推出了韩版。该作的舞台被设定在一辆快速列车上，玩家将通过在游戏中的各种线索来获得的密码发展剧情。



▲《MAY和被封印的记忆》，探索城堡里离奇事件。

●由Mastertronic制作的解谜类游戏《MAY和被封印的记忆》在近日推出了欧版。

小C终于在最近买到了心仪已久的《塞尔达传说 时之笛》原声，一拿到手就连听了好几遍，连侧封也没舍得丢。虽然这些BGM的乐器音色现在听起来有些粗糙简陋，曲调也并不跌宕起伏，却能简单而直接地感动人心，让人回忆起当年无忧无虑的游戏时间。

文 苍穹　美编 咕噜





圣骑战史		
グランナイツヒストリー		
MMV	RPG	2011年9月1日
日版	1人	5229日元
无对应周边		

PSP

《圣骑战史》拥有出色的系统和极高的耐玩度，虽然由于种种原因，网战模式下大陆IP被封，但单机模式的内容就足以让玩家们玩足30个小时以上。本次就为各位玩家带来单机模式下方方面面的详尽攻略。

育成篇

系统解说

国家选择

游戏开始后玩家需要先选择自己准备侍奉的国家，分别有：坐落于大陆北方、由“狮子王”雷恩统领的骑士之国・尤尼恩（**ユニオン**）；位于大陆西南的森林深处、由“睿智女王”缪兹所治理的魔法之国・阿瓦隆（**アヴァロン**）；在大陆东南的群山之中、由推翻暴政的“义勇之王”法乌泽鲁所掌控的古老王国・罗古雷斯（**ログレス**）。选择不同的国家，只在委托的先后顺序上有所区别，主线剧情方面是基本一致的。另外，国家对角色的能力成长有相应的补正，具体为：尤尼恩——力、技术+5%；阿瓦隆——魔力、加护+5%；罗古雷斯——体力、敏捷+5%。注意，一旦选定了国家，在今后的游戏中都是无法改变的，除非删档重来，玩家一定要慎重考虑。

角色作成

本作中共有3大类职业：骑士（ナイト）、弓手（アーチャー）、法师（ウィザード），其中有基本的三角克制关系“骑士→弓手→法师→骑士”。每个职业大类下面还有3种分支职业：骑士分为圣战士、重战士、战乙女；弓手分为狩人、义贼、狙击手；法师分为魔术师、圣职者、魔女。不同分支职业的初始武器有所差别，但同一大类的职业可用的武器是相通的。

圣骑士：力和技术优秀、擅长使用武器攻击的攻击特化型战士。

重战士：HP和体力出众、有坚固的铠甲护身的防御特化型战士。

战乙女：能力均衡、技术出众的平衡型战士。

狩人：力量和体力优秀、能够活跃在前线的平衡型射手。

义贼：装备轻便、技术与敏捷出众的回避特化型射手。

狙击手：HP与加护突出、擅长支援作战的防御特化型射手。

魔术师：能力平均、攻击和辅助都能兼顾的平衡型术士。

圣职者：敏捷出众、能够快速进行回复的支援特化型术士。

魔女：魔力突出、能够运用强力魔法的攻击特化型术士。

选择分支职业时除了外形上的区别外，还有三个基本项目：“××の月生まれ”即角色的出生月，当游戏时间推进到角色的出生月时，能够自动得到道具“生日蛋糕（诞生日ケーキ）”，且该角色在出生月时造成的伤害值也会提升20%；“好きなもの”和“嫌いなもの”表示角色的喜好，对该角色使用其喜欢或厌恶类型的道具，会影响到勇气值（BRAVE）的升降。



选择完职业、进入作成界面后可以对角色的各个细节进行设定，除了名字、初期武器和性格外，其他几项片假名的意思如下：“ボディカラー”身体服装配色、“ヘアカラー”发色、“アクセサリ”初期饰品、“ボイスタイプ”语音类型、“ピッチ”台词语速，数字从小到大语速逐渐变快。性格除了会对语音类型有影响外，还关系到角色所擅长的训练种类以及隐藏的能力成长补正，具体见表格。另外少数装备还对特定的性格有效果加成。

性格	能力成长补正	擅长训练种类
温厚	加护+5%	精神统一、瞬速乱舞
诚实	HP+3%	防御训练、守卫实习
冷静	技术+5%	精神统一、模拟战斗
热血	力+5%	武术稽古、多势组手
顽固	体力+5%	防御训练、坚忍修行
阳气	敏捷+5%	回避演习、机动修练
无气力	运+5%	基础练习、走破特训
高飞车	魔力+5%	精神统一、魔防锻炼



最后进入角色的能力确认画面，不同能力项目的影响见下文，如果对当前角色的能力不满意，可以按□键进行刷新，按下○键则确认雇佣该角色。每名新角色都将作为见习骑士，在度过60天的见习期后可以通过“叙任”成为正式骑士并被送上前线。

HP：即生命值，降为0的话角色便从战场上消失。

力：影响使用武器攻击时的威力。

体力：影响物理防御力。

魔力：影响使用魔法攻击时的威力。

加护：影响魔法防御力以及使用回复魔法时的回复量。

技术：影响命中率。

敏捷：影响回避率和行动顺序。

运：影响被附加异常状态的几率以及会心率。

圣骑战史

TIPS 在本作中START键为截图功能，图片保存在\PSP\SCREENSHOT目录下。

设施功能

无论选择了哪个国家，该国的首都都将作为骑士团的据点，设施也是一样的，下面介绍具体功能。在此界面下按△键可以调出部队菜单，按□键能让部队自动休息到下周一，按SELECT键则能查看当前时间。

骑士团诘所：即训练所，处在见习期的骑士可以在这里提升能力，具体请参看“能力训练”部分。

道具屋：购买消耗型道具或秘传书。贩卖列表随着主线的推进不断更新，且每周都会变化。

武器屋：购买武器或防具类装饰品。贩卖列表随着主线的推进不断更新，且每周都会变化。

骑士斡旋所：作成或解雇角色，玩家所控制的部队最多为4人。

谒见の间：拜见国王，满足条件时此项右



侧会出现“勋章”或“卷轴”的图标。随着玩家不断完成委托或满足特定条件（勋章图标），拜见国王时就能得到装备、阵型书、勋章或是训练开放证等作为奖励；而新作成的骑士在经过60天的见习期后，可以通过“叙任”来成为正式骑士（卷轴图标）。注意，叙任后该角色就将从育成模式中消失，今后只能在战争模式中使用了。

中断：存档并返回模式界面。虽然游戏有自动存档功能，但是玩家在结束游戏前还是要记得利用此项手动存档。

街の外へ：前往地图界面进入行军模式。

能力训练

在骑士团诘所可以通过消耗训练许可书以及一定金钱，让处在见习期内的角色提升指定的能力。每名参与训练的角色都要消耗60点勇气值，一般情况下1～2人的训练耗时3天、3～4人则需耗时4天。不同训练项目所需的金额各不相同，能够提升的能力也有所差异，具体参见表格，◎图标提升能力的效果优于○。训练书可以在完成主线、支线委托后获得，开放证则是随着玩家不断完成各种任务，由本国国王颁发的。



训练项目	提升能力	习得技能	相关开放证	相关训练书
休む	–	–	无	全部
基础练习	HP○、体力○、敏捷○	临战态势、战斗准备	无	全部
精神统一	加护○、运○、魔力○	武者修行Lv1、应急手当Lv1	无	全部
回避演习	敏捷○、运○、HP○	暗杀者の追击、含み针Lv1	无	生命力训练许可书、技术训练许可书、敏捷训练许可书、运训练许可书
防御训练	体力○、加护○、力○	自然治愈Lv1、九死に一生	无	生命力训练许可书、体力训练许可书、加护训练许可书
武术稽古	力○、魔力○、技术○	英雄の一击、短期决战Lv1	无	力训练许可书、技术训练许可书、魔力训练许可书

模拟战斗	技术○、力○、加护○	游击の心得、脱兔の心得	模拟战斗の开放证	力训练许可书、体力训练许可书、技术训练许可书、加护训练许可书
守备实习	运◎、加护○、体力○	血の契约Lv1、兽の魔术	守备实习の开放证	体力训练许可书、加护训练许可书、敏捷训练许可书、运训练许可书
坚忍修业	体力◎、HP○、技术○	计画的防御、治愈の知识	坚忍修业の开放证	生命力训练许可书、体力训练许可书、技术训练许可书、运训练许可书
魔防锻炼	加护◎、HP○、运○	暗黑耐性Lv2、毒耐性Lv2	魔防锻炼の开放证	生命力训练许可书、加护训练许可书、运训练许可书
走破特训	HP◎、敏捷○、体力○	ナイトキラ－、ウィザ－ドキラ－	走破特训の开放证	生命力训练许可书、体力训练许可书、敏捷训练许可书、运训练许可书
多势组手	魔力◎、力○、运○	ア－チャ－ガ－ド、ウィザ－ドキラ－	多势组手の开放证	力训练许可书、魔力训练许可书、加护训练许可书、运训练许可书
机动修练	敏捷◎、技术○、魔力○	ア－チャ－キラ－、ナイトガ－ド	机动修练の开放证	体力训练许可书、技术训练许可书、魔力训练许可书、敏捷训练许可书
瞬速乱舞	技术◎、敏捷○、力○	勇者の盾、骑士の夸り	瞬速乱舞の开放证	力训练许可书、技术训练许可书、加护训练许可书、敏捷训练许可书
攻守演武	力◎、魔力○、加护○	好机到来、拜金主义	攻守演武の开放证	生命力训练许可书、力训练许可书、魔力训练许可书、敏捷训练许可书

根据角色的性格，其所擅长的训练项目会以蓝色的字体表示，因此玩家在作成角色时就要考虑周全。在训练的动画过后，玩家还需要通过“翻牌”来决定本次训练的最终结果。3种牌面分别为Marvelous、Success、Failure，训练的效果依次递减，具体体现在提升的能力项目数和具体数值上。如果玩家对翻牌的结果不满意，可以按下□键通过消耗“试练の砂时计”重翻一次。若在一次训练中4人皆翻出了Marvelous，则全队的数值都会获得追加提升。注意在训练时一定要保证角色的勇气值足够，否则失败的几率会增大，另外训练还有一定的几率令角色习得新技能（全部种类训练皆有可能习得“流转幻影”）。当一名角色反复进行同一种训练，训练项目的级别就会有所提升——此为个人的训练级别；而当玩家的骑士团进行训练累积到一定次数，国王则会颁发“训练修了证”，提升全部训练项目的级别——此为诘所的训练级别。诘所训练级别+个人训练级别最高可以累积到9级，训练的总级别越高，提升的能力值基数越高。





由于本作中大部分敌人的强弱是会随着玩家队伍的等级而变化的，而训练只加能力不提升等级。因此，优先积累足够数量的训练书，让骑士团反复训练并努力完成委托，获得上级训练的开放证以及训练修了证，把诘所训练等级提升至最高的7级，之后再作成一队新人，在60天的见习期内不断训练（勇气值依靠道具和休息日进行恢复），这样在见习期结束后，全队等级只有1级但能力出众，配上强力的装备，出征杀怪时犹如砍瓜切菜一般……不过训练是无法提升熟练度的，因此队伍还需要经过一定时间的实战才能真正独当一面。

TIPS 在角色作成后，游戏中仍可以通过消耗型道具“魔法の色粉”改变其发色。

装备&技能

本作中角色的装备有武器、装饰、圣石3大类，不同的武器和装饰会对角色的外观有所影响。武器分为剑、细剑、大剑、枪、弓、弓铳、铳、杖、槌9类，骑士和弓手的大部分技能会受到装备武器的限制，细剑有会心率+10%的隐藏特性，铳则有命中率–15%的隐藏属性。防具方面分为斗篷（クロ–ク）、头饰（ヘッド）、戒指（リング）、护身符（アミュレット）4种，角色可以装备3个防具，但同种只能有1个。大部分武器和防具都有装备的限制条件，如果角色的基本能力值没有达到条件是无法装备的。不过圣石却没有条件限制，且增加的是人物的基础能力，每名角色可以装备4个圣石，以此来快速提升某项数值。

技能分为行动技能（アクションスキル）、支援技能（サポ–トスキル）、地图技能（マップスキル），前两种都需装备后才能在战斗中起作用，后一种只限于在大地图下使用。习得技能的方法为消耗熟练度和相应秘传书，训练中也有较低几率习得。熟练度分为剑、细剑、大剑、枪、弓、弓铳、铳、火、水、风、土、辅助，除了“辅助”外，其他种类的熟练度都要求角色装备着相应的技能参战才能不断积累，在战斗中技能使用得越多，熟练度提升越快（只装备不使用也能缓慢积累）。杖和槌是无法提升熟练度的，法师想积累熟练度需要装备4种属性的魔法，法师系角色初始时会用的魔法只有2种属性，玩家需要去道具店购买最低级的魔法秘传书（消耗熟练度1），令其习得并装备全部4种属性的魔法，否则另两种属性就不会累积熟练度了。



行军篇

行军基本

首先介绍游戏中的时间经过，本作中一周7天以光、火、水、风、土、暗、星表示，玩家只需记得星为周日，全员会自动休息一天并回复勇气值。除了训练会消耗时间外，骑士团出征归来后，也会自动经过3天。游戏中只有6个月份，以“白灵→红莲→苍流→黄风→绿树→黑夜→白灵”的形式循环。时间还有一个隐藏数值，即对法师的属性魔法有伤害补正。右表中箭头表示在该日或月份时，属性魔法的伤害提升或下降5%，日、月的效果可以累加。

日	月	属性补正
光	白灵	光↑、暗↓
火	红莲	火↑、风↓
水	苍流	水↑、火↓
风	黄风	风↑、土↓
土	绿树	土↑、水↓
暗	黑夜	暗↑、光↓

行军的过程中有两项重要数值：行动力（Cost）和勇气值（Brave）。骑士团在地图上每走1步，都会消耗1的行动力，当行动力耗尽后全体强制返回根据地。在行军途中，按下□键可以选择返回根据地或使

用“帐篷（テント）”类道具，后者可以回复一定的行动力，不过在一次行军中只能使用一个。勇气值等同于部队的士气，每次普通战斗后都会-6；角色在战斗中被击倒勇气值会降至0；如果我方从战斗中逃跑，则全员的勇气值-20；在与强敌的战斗中获胜后（地图上可见的黑色敌人，不包括通缉任务的目标），全员的勇气值+40；当角色吃到喜欢的食物时勇气值+10，反之，吃到讨厌的食物后勇气值-5。勇气值对战斗有着很大的影响，如果队伍中有人的勇气值不满30，则在战斗中我方会处在士气低下状态，初始AP以及每回合自动回复的AP都只有4。使用酒类道具可以回复勇气值，其与帐篷类道具都是行军出征的必备之物。

地图要素

在地图上有各种要素：蓝色宝箱中的道具随机，每次出征时都会刷新，但也有可能是宝箱怪假扮的；红色宝箱中的道具固定不变，但只能拿一次，如果玩家在搜刮完一块区域的红宝箱后，下次前来时发现又刷出了新的红宝箱，则其必然是宝箱怪（有时宝箱怪不会立刻现身，需要再次调查或离开一格才会跳出）；如黑色羊头一般的可见式敌人比“踩地雷”时遇到的敌人更强，带有“$”符号的则是通缉任务的目标；每块地域都会有一间马屋，当玩家步行到达一块新的地域，以后就可以花钱搭乘马车直接前往该区域，节省大量的行动力；每块地域都有一间商店，无论道具店或是武器店，其中出售的商品是固定的；每块地域都有一个紫红色的魔石，调查后可以选择是否与封印着的魔石战斗，获胜后魔石会碎裂并得到稀有装备，但此处仍可反复挑战；另外地图上还有路牌或石碑，调查后可以阅读。

在行军界面左侧、莉莎的头像边有时会出现三种图标：人形表示随机事件的发生率提高；宝箱表示蓝色宝箱与隐藏道具的出现率提高；黑色的狼头则表示遇敌率提高。



大地图上每一格都有各自的地形，利用滑杆可以查看，不同职业有擅长或不利的地形，在其上战斗时会有受到伤害和敏捷的补正，如下表所示：◎表示受到的伤害减少10%、敏捷提升10%；○表示受到的伤害减少5%、敏捷提升5%；×表示受到的伤害增加10%、敏捷降低10%；△表示无影响。

地形	骑士	弓手	法师
森	×	○	◎
草原	◎	○	○
山岳	△	◎	○
山道	×	◎	○
山间	◎	△	○
荒地	△	◎	○
湖畔	×	○	◎
海岸	○	○	○
城砦	○	○	○
洞窟	◎	×	○

TIPS 在地图界面时推动滑杆可以控制光标，在地点上按○键后，队伍就会自动移动。

事件&委托&通缉

各式各样的事件和委托让本作的行军过程变得丰富多彩。事件分为固定事件和随机事件，前者需要到特定的点位调查（有EVENT字样）才能触发，后者则是在行军的过程中随机触发的，具体的内容非常多样，有发现魔物的巢穴进而展开连战、碰到商人抛售稀有或打折的商品、遇到正在修行的骑士前来挑战、偶遇老人传授秘传书等等，这里无法一一尽言，只能留给玩家们自行探索。另外在行军的过程中，有时会出现“？”号，原地调查就能发现隐藏的道具。

委托分为主线和支线两种，主线委托没有时间限制，完成主线委托才能推动剧情发展，而支线委托的时限一律为3周，时间过后就会消失，不过委托在完成或消失一段时间后还会重复刷出，玩家无需担心错过。想要触发委托需要前往地图上有QUEST字样的点位调查，一旦接下某个委托，其他委托的图标就会暂时从地图上消失，这样便不会对玩家造成干扰，非常贴心。不过完成委托后队伍就会强制返回根据地，因此在触发最后一次事件前（QUEST图标下出现END字样），玩家可以根据剩余的行动力来判断是否在完成委托前到附近杀敌练级或搜刮宝箱。在菜单中的“**クエスト**”一项，玩家可以查看地图上的委托，或是放弃当前已接受的委托。



通缉任务的时限一律为4周，玩家只需击破带有“$”符号的黑色敌人即可，获胜后不会被强制送回根据地。击倒通缉目标后获得的金钱是根据敌人的等级而定的，敌方的强度则与玩家队伍的等级挂钩。

战斗篇

战斗基本

本作的战斗系统以传统的回合制融入“行动值（AP）”的要素，玩家所选择的大部分行动都需要消耗AP。一般情况下队伍的初始AP以及每回合的回复量都是6，在士气低下时初始AP以及每回合的回复量只有4。AP除了在回合开始前会回复外，击杀敌人也能获得回复，同时击杀多名敌人还有加成，具体为：击杀1人AP+1；2人AP+3；3人AP+6；4人AP+10；5人AP+15。



另外角色当发动1.5倍伤害的会心攻击时，AP的消耗能减少1。玩家制定的各种战术都必须围绕AP展开，如果给我方全员都装上大威力的技能，但是AP却不足的话也是白搭，因此不少回复AP的技能都非常实用。

角色的行动分为SKILL、ITEM、ACTION三栏，按←、→键切换。技能和道具都必须装备后才能在战斗中使用（不同道具消耗的AP值有差异），而行动栏中则是共通的4种基本行动：待机、防御、移动、逃走。防御需要耗费2点AP，这可能会让不少玩家完全无视它而选择0消耗的待机，但防御能让受到的伤害减少75%，而且不受吹飞效果的影响，与“计画的防御”、“勇者の盾”等技能配合使用也能衍生出许多战术。在战斗中按下△键可以让全队自动进攻、□键全队防御、×键可以跳过战斗动画、R键为查看角色当前的阵型或特殊状态效果。不过本作的AI算不上出色，除非敌我实力差距非常大，否则还是不要使用自动进攻指令了。

战斗结束后全部角色会回复HP最大值的15%；如果角色战死，则会在战斗结束时以HP=1的状态复活，但只能获得一半的经验值；一旦部队全灭，则所持金钱会减少20%，全体被强制送回根据地，并休养到下周一。

技能&阵型

前面已经介绍过了本作的技能种类，在战斗中可供选择的只有行动类技能，支援技能是自动发挥效果的。由于每名角色能够带入战斗的技能只有6种（行动4种+支援2种），而队伍AP的上限值是12，因此技能间的搭配就是本作制定战术时最为考究的地方。技能的具体效果请参看“技能一览”部分。

近身攻击型的技能无法锁定后排的敌人，而射击和魔法型技能则不受限制。大剑和风属性的技能往往带有“吹飞”效果，命中后能让敌人后退一格，以此来破坏其阵型效果，如果敌人后方还有单位，则会受到一定的撞击伤害。枪和弓的技能常带有贯穿效果，能够攻击到横向一列上的全部敌人，不过越靠后的敌人受到的伤害越小。部分技能还会令敌人附加异常状态，下表是全部异常状态的效果解说，数回合后异常状态会自动解除。冻结状态较为特殊，一些需要移动的行动（如靠近敌人或跳起进行攻击）会受到限制，但原地的行动（如防御、魔法咏唱）则不受影响，受到一次攻击后冻结状态就会解除。

异常状态	英文	效果	恢复道具
中毒	POISON	回合开始时受到最大HP的1/10伤害	解毒草
暗黑	BLIND	攻击的命中率大幅度下降	可视草
混乱	CONF	偶尔会攻击自己	气つけ草
燃烧	FLAME	回合开始时受到最大HP的1/8伤害	火消草
冻结	FREEZE	无法进行需要移动的行动	碎冰草
麻痹	PARA	行动有一定几率因身体麻痹而失败	止痹草



阵型是本作的一大特色，通过获得“战术书”（开启红宝箱或国王赏赐得到），骑士团可以习得新的阵型。在菜单中的“阵型”一项，玩家可以自由选择阵型和调整角色的站位。阵型分为1、2、3、4人用，玩家只能选择与当前队伍人数相应的阵型，即队伍中有4人时是无法选用或查看1、2、3人用阵型的。

在战斗中，如果角色受到吹飞效果的攻击离开了当前位置，阵型的效果就会即刻失去（如果后方有人或角色习得“骑士の夸り”技能，则其会自动返回初始位置）。玩家可以控制角色进行移动返回原位。以此来重组阵型，不过只能摆出战前设置好的阵型。也就是说，玩家不能通过手动调整位置在战斗中切换阵型效果，这点设置不太合理。阵型的具体效果请参看“阵型一览”部分。

TIPS 在地图画面用滑杆控制光标时，按下Select键能自动搜索QUEST图标或通缉目标。

攻略要点





无论选择哪个国家，都先要输入姓名，在一场教学战后玩家被任命为骑士团长，在给骑士团起名并作成最初的4名队员后，辅佐官莉莎加入，游戏这才算真正开始。右表是3个国家的全部主线委托，探索圣女之宝的11个任务先后顺序略有不同，不过剧情方面是基本一致的，所要面对的BOSS也一样。但地图上的商店以及敌人的强度会与所选国家有关。

下文攻略以尤尼恩的主线顺序为准。“步骤”指的是从接下委托到完成需要经过几次事件（即出现几个QUEST图标），序号后的文字用于说明第几次事件中的剧情或战斗，没有的序号的则表示相应事件中无重要剧情。一开始玩家的活动范围只能在本国境内，到游戏中期从国王处获得许可证后，就可以越过国境线前往他国探索了。

ユニオン	アヴァロン	ログレス
共通	魔物退治	共通
	盗贼の暗跃	
	亡灵たちの影	
	边境の警备队	
	圣女の宝を求めて	
龙の财宝	湖底に遗された宝	ルダリエ斗技大会
湖底に遗された宝	ルダリエ斗技大会	龙の财宝
矿山のうっかり者	古战场に眠る神秘	伪りの盗贼团
大圣堂の救援要请	伪りの盗贼团	矿山のうっかり者
古战场に眠る神秘	大圣堂の救援要请	湖底に遗された宝
宝と锻冶师	迷いの森の诱い	古战场に眠る神秘
迷いの森の诱い	宝と锻冶师	宝と锻冶师
アヴァロン潜入	ユニオン潜入	ユニオン潜入
ルダリエ斗技大会	矿山のうっかり者	迷いの森の诱い
伪りの盗贼团	龙の财宝	大圣堂の救援要请
ログレス潜入	ログレス潜入	アヴァロン潜入
共通	封印されし恶魔	共通
	ノイス主教の招待	
	最后の宝	
	首都防卫	
	圣女の末裔	
	魔女と共に	
	混沌の王	

固定事件

在系统部分介绍过，本作的地图事件分为固定和随机两种，固定事件在地图上会有EVENT字样提示。由于固定事件关系到强力装备，其中不少都需要从游戏初期就开始累积各种物资，因此放在流程攻略前面介绍，以免各位玩家错过。

ガウィール盆地：给这里的锻冶师展示不同的武器，可以获得酒类道具。累积展示100种武器后便能得到ハーマンブレード（大剑、攻击力+148、对骑士的伤害提升8%）。锻冶师也会在这里开店，出售不少稀有武器。游戏初期淘汰下来的武器不要卖掉，武器店的商品列表更新时记得及时购入，很快就可以攒满100种了。注意，名称后有“+1、+2”字样的武器都算同一种。

バルフォグ湖：在行军过程中会随机捡到祝福硬币（祝福のコイン），捡到全部50枚后湖边才会出现EVENT提示，之后把硬币尽数投入湖中，便能得到ロークの杖（杖、攻击力+162、异常状态附着成功率提升20%）。

ベレンド矿山：把收集到的“矿石”交给NPC，每满10个能获得一个戒指作为谢礼（前三种随机），给他40个后便能得到ダマスカスの指轮（戒指、攻击力+16），今后男子也会在这里出售增加攻击力的指轮类装饰品。想要快速收集矿石可以等剧情发展到矿山的圣女遗迹开启后，找一个出现宝箱图标的好日子（宝物出现率提升），在矿山的洞穴仔细探索，隐藏在地上的道具大部分都会是矿石。平时也不要把矿石误拿去卖钱了，金矿、水晶等则可以果断卖掉。

ガラス古战场：这里有一个封印着的宝箱，当玩家在游戏中开过的宝箱累积达300个以后才能解开封印，获得ソウルイーター（弓铳、攻击力+159、造成伤害值的20%用于回复自身HP）。以后来此调查也可以查看当前开过宝箱的总数。

リズル海岸：此处有一位圣石收集者，当玩家拥有50种以上的圣石后便会获得他的认同，今后到这里能与其交换稀有圣石。不过他提供和索取的圣石是随机的，不满意可以拒绝。

ルダリエ平原：当玩家把大陆各地的石碑全部调查过后（每个区域1块，共13块，洞穴里没有），与这里的老人对话能够获得アークフォルテ（弓、攻击力+163、HP越少回避率越高）。

ファウル丘陵：这里有一位骑士为封印在各地魔石中的魔物担忧，玩家战胜魔石中的敌人后，来此与他对话可以得到随机的回复道具。把大陆各地的魔石全部击碎后（每个区域1个，通关后追加1个，共14个），便能得到ホーリーランス（枪、攻击力+140、受到致命攻击时能以HP=1的状态存活）。魔石中封印的敌人等级是固定的，不会随着玩家等级的提升而变强，而且可以反复挑战，因此也是绝佳的练级场所。以下是全部魔石魔物的配置和奖励品情况。

场所	推荐等级	敌方配置	奖励
バルフォグ湖	28	史莱姆×8	グランドヘルム（头饰、受到的物理伤害减轻12%）
ルダリエ平原	31	狼×6	シェイドキャップ（头饰、HP越少回避率越高）
ガウィール盆地	34	妖精×6	黄金の兜（头饰、受到的物理、魔法伤害减轻8%）
ベレンド矿山	37	哥布林骑士×3+哥布林弓手×3+哥布林法师	开拓者の帽子（头饰、回避率提升10%）
ユニオン	40	人类骑士×4	纯白のネコ耳（头饰、在战斗中最先行动）
アヴァロン	43	人类法师×4	ビューティテープ（头饰、对异常状态的抵抗性提升30%）
ログレス	46	人类弓手×4	黄金兔の头巾（头饰、异常状态附着成功率提升15%）
ネルムの大穴	49	石巨人+人类法师	大司教の圣帽（头饰、使用恢复技能、道具的效果提升15%）
ガラス古战场	52	骷髅骑士×2+骷髅弓手+骷髅法师	ナイツアーメット（头饰、消耗3点AP的技能威力提升10%）
ソレスタンの森林	55	鹰×6	サーバントフリル（头饰、每次成功回避，回避率提升）

TIPS 在角色“状态（ステータス）”界面的“特征”栏，按○键可以选择其台词，台词只在网战模式有效。

场所	推荐等级	敌方配置	奖励
ファウル丘陵	58	恶魔+骷髅骑士×3	暗黑の假面（头饰、战斗经过2回合时AP回复1）
リズル海岸	61	宝箱怪×3	エリ–トベレ–（头饰、与敌方的等级差越大、攻击力越高）
アラヴィウス山	64	龙	デモンズヘルム（头饰、物理与魔法攻击的威力提升8%）
ネルムの大穴・地の底の深部（通关后追加）	70	グラド ネビュラ（最强魔物）	エクスブランド（剑、攻击力+156、每回合HP自动回复最大值的6%）

主线流程·尤尼恩

魔物退治

场所：ユニオン	步骤：6
报酬：900G	支给品：生命力训练许可书

流程 ①商人艾尔菲斯的货物被哥布林抢走，骑士团接下帮他夺回货物的委托。②从骑士处获得5个“慈悲の水”作为补给品。⑤众人追寻着马车的痕迹到了哥布林的巢穴，此处需要进行3连战，第三战敌方后排有一只红色的哥布林，HP稍高，玩家只要准备好回复HP的魔法或道具即可轻松取胜，三战的敌方配置为：哥布林骑士×4；哥布林弓手×4；哥布林骑士×3+哥布林弓手×2+哥布林法师。⑥带着夺回的货物回去找到艾尔菲斯即可完成。

盗贼の暗跃

场所：ファウル丘陵	步骤：6
报酬：900G	支给品：运训练许可书

流程 ①由于正规骑士都奔赴前线，国境内的治安交由见习骑士们负责，这一次需要帮村民们解决盗贼的侵扰。②众人遇到一位神秘的魔女，在她占卜的帮助下得知不远处的锻冶屋中能得到重要情报。⑤莉莎利用从老板处借来的车辆假扮成商人，经过长时间的探查终于成功引出盗贼。⑥一行人老实地跟着盗贼回到基地，并向他们发起了突袭。此处为三连战（人类弓手×4；人类弓手×4；人类弓手×3+人类骑士），获胜后便能捣毁盗贼的老窝。

亡灵たちの影

场所：ガウィ–ル盆地	步骤：6
报酬：1200G	支给品：魔力训练许可书

流程 ①据说战争中暴尸荒野的死者在夜晚复活并袭击路人，此次任务就是令它们安息。②一场混战过后（骷髅骑士×2+骷髅弓手+骷髅法师），从遇袭的骑士口中得知主教正被骷髅兵追赶。③众人在救助受伤骑士时中了骷髅兵的埋伏（骷髅骑士×3+骷髅法师），看来它们背后定有人主使。④一位头戴面具的神秘黑骑士现身，身为死灵使的他自称“幻灵骑士团”团长，莉莎原来所属的骑士团正是被他所灭的。众人拉住了急于报仇的莉莎，而对方根本不屑出手，飘然离去。⑤一行人终于在洞穴中找到了落难的诺伊斯主教，随后要击倒来袭的骷髅兵（骷髅骑士×3+骷髅弓手×2）。⑥骑士团护送着主教且行且走，最终还是被幻灵骑士团的骷髅大军追上，这里需要进行三连战（骷髅骑士×2+骷髅弓手+骷髅法师；骷髅弓手×2+骷髅法师×2；骷髅骑士×3+骷髅弓手×3+人类法师），第三战建议优先解决掉后排的法师，如果没有范围型技能一次性解决大批骷髅兵，就只有在战前带足回复道具，做好持久战的准备了！



边境の警备队

场所：バルフォグ湖	步骤：5
报酬：1200G	支给品：加护训练许可书

流程 ①骑士团接下任务，负责维护边境区域的治安。②当众人在草原上休息时，发现一人正在被佣兵追赶，在击退敌人后（人类弓手×4），那人却不道一声谢便匆匆离去。④众人在追赶男子的途中，发现还有一批训练有素的暗杀者也在尾随着他，在击倒刺客后（人类骑士×4），男子取下了头罩，原来他竟是尤尼恩的国王——雷恩！众人初次击倒的敌人其实是雷恩王的副官，他们的目的是追回独自出行的国王，却不想被骑士团击倒。虽然团员们从刺客手中救下国王，但击倒他的臣子确是不争的事实。雷恩王答应不追究骑士团的过错，不过命令众人保守秘密并换装与他同行。⑤原来雷恩王此行的目的是寻访占星师斯托拉，他想知道终止战乱、让大陆重归正义与和平的重要道具——圣女之宝的所在。而据斯托拉所述，圣女之宝共有数个，其中之一隐藏在地下神殿。

圣女の宝を求めて

场所：ネルムの大穴	步骤：5
报酬：1500G	支给品：力训练许可书

雷恩王突然召骑士团的成员进入王宫，据前几天被捕的佣兵所述，一位名叫“米拉”的恐怖魔女也在找寻圣女之宝——她正是之前曾在讨伐盗贼任务中给予众人帮助的那位女子。国王希望骑士团能够先一步将圣女之宝带回，并派教会骑士团与众人一同前往神殿。

流程 ①众人到达与教会骑士约定的会合地点，却意外地见到一位熟人——诺伊斯主教。③在巨大洞穴的周边，主教发现了神殿的入口。④初次来到地下区域，这里别有一番洞天，今后玩家也可以通过调查该点位选择是否进入地底。⑤主教靠近神殿的台座调查，其背后的雕像却突然动了起来。此战要面对庞大的石巨人，算是游戏中的第一场BOSS战，其较有威胁的招式要数有吹飞效果的乱打攻击，以及针对全体附加燃烧的喷火攻击，不过后者的使用频率不高。由于BOSS的体力较多，建议装上每回合回复HP的技能或装备。如果仍然感觉HP回复方面吃紧，可以摆出“一”字阵型（即4人阵型中的“ブルアタック”），最前排的队员每回合用防御承担大部分物理伤害，后排角色则用魔法猛攻。BOSS在血量不多的时候会用“自我修复”进行回复，只要再坚持一下就可以将其解决了。在击倒石巨人后，众人终于如愿以偿地获得了圣女之宝——圣剑コールブランド。然而众人刚一走出洞穴，主教就被魔女米拉抓住，眼看圣剑要被夺走之时，商人艾尔菲斯骑马赶到，帮全员回复50%的HP。击败了敌人后（人类法师×4），米拉见势不妙只得撤退，众人终于保住了主教和



龙の财宝

场所：アラヴィウス山	步骤：5
报酬：1800G	支给品：敏捷训练许可书

一行人回国后受到了国王的亲自迎接，圣女之宝共有13个，将其全部集齐就能成为统治大陆的王者。骑士团受到雷恩王的正式任命，以探寻剩余的圣女之宝为目标，此后骑士团便能踏出国境，前往其他国家搜索了。不过，米拉的出现令诺伊斯主教颇为担忧，她的原名叫做“梅兰多萨”，曾率领巨龙攻打王城，给世人留下了恐怖的回忆。在几十年后仍保持青春的她，究竟有怎样的阴谋呢？根据文献记载，阿拉维乌斯山崩塌的遗迹下蕴藏着圣女之宝，不过遗迹周围的村庄后来遭到巨龙的破坏，宝物也很可能被巨龙所带走。

TIPS 随机事件中有时会遇到NPC以1000元出售宝剑，结果有可能是普通的金箔之剑或强力的黄金之剑。

骑士团遂决定前往山上的龙穴展开调查。

流程 ①在险峻的山路上偶遇商人，此时可以购买一些补给品。②破损铠甲、武器散落各处，而遍地的骸骨都是挑战巨龙失败的牺牲者，突然间巨龙怒吼着从天而降！此战只需坚持3个回合就会触发剧情，众人逃进断崖的裂缝内才摆脱了绿龙的纠缠。③骑士团潜入了龙之巢，就在众人寻找圣女之宝时，洞外传来了恐怖的咆哮声，在狭窄的洞穴内开战是不明智的，一行人只得带着众多宝剑先行撤退。④正当众人在山巅一把把仔细检查着从龙巢中带出的宝剑时，绿龙再次出现。就在它咬向莉莎之时，女孩手中的短剑发出了神奇的光芒——圣女之剑保护了莉莎，而这一次必须与绿龙做个了断！BOSS的强大程度相信玩家在之前的剧情战中已经有所感觉：其物理攻击带有吹飞效果，威胁最大的是针对我方单体的土属性魔法攻击，伤害非常高。此战建议排出提升防御的阵型，一旦有队员受到巨大伤害就果断回复，在BOSS针对全体的地震攻击以及喷火攻击后使用道具补血并解除燃烧状态，利用BOSS行动速度较慢的特性及时回复，在确保我方角色安全的前提下进攻，稳步削减BOSS的HP才是上策。濒死的绿龙还想对莉莎发动袭击，但圣女之剑贯穿了它的胸膛，不过其却随着绿龙一起落下了悬崖。⑤众人赶忙下山，在绿龙的尸体边收回了圣女之剑，突然间八头巨龙飞来，将骑士团重重包围起来。就在大家抱着必死的觉悟准备死战时，领头的巨龙居然开口说话了。它表示放击倒了守门之龙的骑士团一马——因为破坏了圣女神殿的绿龙本身也有错——不过以后不准人类再踏入龙的领地。侥幸得生的众人历经艰辛，总算把圣女之剑リデルフハイル带回王宫。



湖底に遺された宝

场所：バルフォグ湖	步骤：5
报酬：1800G	支给品：生命力训练许可书

流程 ①斯托拉寄来了书信，下一个圣女之宝的所在地已经判明——巴尔弗格湖底。当骑士团到达湖边的村庄时，却偶遇了一位意想不到的人物——赛菲娅皇女。不过她却掩饰自己的身分并一意孤行，众人当然不能放任她只身在魔物肆虐的地域前行。②当骑士团追上皇女时，她正在受到狼群的包围（狼×6），获胜后赛菲娅再次独自离开。④当众人到达湖畔的城砦遗迹时，赛菲娅也在向这里走来，以废弃城砦为基地的盗贼却并不欢迎这些不速之客。虽然是杂兵战（人类弓手×4），但敌人的速度很快，要注意保护我方的法师。获胜后赛菲娅终于说出了此行的目的，原来湖边的城砦中隐藏着其父王最重要的宝物。当皇女的首饰触碰到台座时，湖中的水位伴随着剧烈的震动缓缓下降，一尊巨大的金像露出了水面——这正是赛菲娅的母亲抱着她的雕像。感受到父王温柔一面后，皇女满意地离开，骑士团则继续向湖底的神殿进发。⑤众人到达了斯托拉所指示的地点，但神殿前依然有石巨人守护。BOSS战的打法与之前没有区别，只是HP更多，如果全队有“炎上耐性”的技能战斗会轻松很多，这里就不再重复说明战术了。获胜后骑士团顺利得到了圣女之杖。

矿山のうっかり者

场所：ベレンド矿山	步骤：5
报酬：1800G	支给品：力训练许可书

流程 ①根据斯托拉的占卜，接下来骑士团要前往贝伦多矿山展开调查。②众人来到矮人族的村落打听消息，得知遗迹在矿洞的深处，而身为矿工的矮人也自愿充当向导。③在矮人的带领下，众人进入了矿洞内部，此时可以先去把红宝箱中的战术书回收一下（以后也可以调查入口前往洞内探索）。④在坑道内，骑

士团偶遇了偷采圣石的盗贼，为了报答矿工，众人当然不能放过他们（人类弓手×4），敌人会频繁使用带异常状态的攻击，回复道具或抗性技能要提前准备好。⑤在洞穴的最深处，依然有石巨人把守着神殿，打法照旧，获胜后得到圣女神督レドコウト。

大圣堂の救援要请

场所：ファウル丘陵	步骤：5
报酬：2100G	支给品：加护训练许可书

流程 ①骑士团被紧急召入王宫，原来大圣堂受到了幻灵骑士团的袭击，诺伊斯主教危在旦夕，雷恩王即刻发兵救援。②当骑士团到达大圣堂时，这里遍地狼藉，诺伊斯带着圣女之宝隐藏在密室才幸免于难。莉莎建议突袭周围的敌兵、吸引其注意力，为主教逃离创造机会。③这里需展开一场杂兵战，不过没有难度（骷髅骑士×3+骷髅法师）。④在又一场杂兵战过后（骷髅骑士+骷髅弓手×3+骷髅法师×2），骑士团冲散了包围大圣堂的骷髅大军，然而头戴面具的黑骑士已经逼近了主教。在谈话中，诺伊斯察觉到对方是曾为阻止恶魔复活而充当祭品的罗伦缇娜，莉莎及时赶到挡下了黑骑士的攻击。随后要与“幻灵骑士团”的精锐交手，（人类骑士×2+人类弓手+人类法师），敌方的速度很快，且骑士的突击容易冲散我方的阵型，建议让前排角色用防御减轻伤害，后排进行火力输出。获胜后黑骑士暂时撤退，莉莎却依然紧追不舍。⑤在森林中众人追上了黑骑士，就在莉莎准备替同伴们报仇时，对方却摘下了面罩——眼前的是一位美丽的金发女性。她希望莉莎能辞去骑士的工作，回到平静的生活，随后便凭空消失了……



古战场に眠る神秘

场所：ガラス古战场	步骤：5
报酬：2100G	支给品：技术训练许可书

流程 ①成功守护了大圣堂和主教的骑士团继续寻找圣女之宝，本次的目标是原为城砦都市、后来被战火吞噬化为一片废墟的伽拉斯古战场。许久未见的商人艾尔菲斯赶来同行，他的目的自然是战场下蕴含的宝藏。②在都市的废墟中，众人发现了地下宝物库的入口，然而在费力地打开大门后，艾尔菲斯却发现里面只剩下一些不值钱的破烂玩意儿。莉莎突然犹如被鬼魂附体，并指出了圣女之宝的所在地——城外的墓地。③在杂草丛生的墓地，莉莎再次被附体并穿上了巫女一般的服装，她流着泪说出寻求圣女之宝的人只有死路一条，随后大量的骷髅从坟墓下爬出。一场轻松的杂兵战过后（骷髅骑士×2+骷髅弓手×2+骷髅法师×2），附在莉莎身上的幽灵表明神殿已被恶魔所占领，自己也遭到了囚禁。在骑士团承诺击倒恶魔后，幽灵终于离去，回过神来的莉莎面对自己的穿着一时间面红耳赤……④神殿处的BOSS战需要面对一只恶魔，它身处后排，前排则有3个骷髅骑士。如果彻底杀死骷髅兵的话，恶魔还会继续召唤新的，因此这里建议无视杂兵，用远程火力直接对BOSS展开攻击。恶魔在AP有4的时候会进行连续两次物理攻击，基本规律为两回合一次。而不杀杂兵的另一个好处就是，它们会消耗AP值，这样就能避免恶魔使出大威力的全体攻击——用此种战术可以安全地屈死BOSS，之后再料理杂兵即可。随着恶魔的倒下，众多被囚禁的的灵魂也得到了解放。⑤在巫女灵魂的指引下，众人终于找到了圣女之剑**ライフロデズ**，旁边宝箱中的大量金币也让艾尔菲斯满意而归。



TIPS 在随机事件中遇到出售优质武器或秘传书的商人时，纵使暂时无法使用也建议先买下来。

宝と锻冶师

场所：ガウィール盆地	步骤：5
报酬：1800G	支给品：体力训练许可书

流程

①以锻冶技术闻名于世的卡维尔地区是此行的目的地，根据斯托拉的占卜，骑士团很快找到了神殿的入口。②在地底的神殿台前，众人发现了被击倒的石巨人，从其胸口巨大的抓痕看，很可能是龙族所为。③一行人从洞穴离开，在锻冶之街打听消息时巧遇艾尔菲斯，也得知了东边的山间有巨龙的巢穴。④“不入龙穴，焉得宝物”，与巨龙的恶战在所难免。这条红龙BOSS的招式多带燃烧特性，一定要装备“炎上耐性”的支援技能，其他打法与之前没有区别。获胜后矮人族锻冶工匠现身，他表示红龙并没有做危害生命的事，它只是想与人类共存而被同胞们赶出来的。⑤众人来到工匠家中，圣女之宝也顺利入手。然而米拉却突然现身，一见圣女之宝她便目露凶光。一场激战过后（人类法师×4），骑士团全身而退。

迷いの森の诱い

场所：ソレスタンの森	步骤：5
报酬：2400G	支给品：敏捷训练许可书

流程

①有目击者称频繁见到魔女米拉在索雷斯坦森林出没，不知其住所是否隐藏在森林深处，如果消息属实，最初被其抢走的那个圣女之宝说不定也能够重新夺回。然而在森林中，给众人报信的骑士现出了原形——米拉，骑士团正在一步步迈向她所设计的陷阱……②众人到达地图上的坐标后，却突然陷入了毒沼，接下来要以全员HP减少20%的不利状态开战（人类法师×4），建议在战前装备好全体回复的技能，这里无需力战，3回合后战斗就会强制结束。③骑士团艰难地逃出险境，虽然把法师部队甩开，但庞大的敌人已然逼近。第三次对阵石巨人，打法依然没有变化。④骑士团重整旗鼓，再次向森林深处挺进。为了不中埋伏，莉莎独自一人先行潜入洞穴查看。而在她的误打误撞下，原本被魔女作为伏兵的究极石巨人失去控制、自行冲出了洞穴，这让米拉措手不及。⑤暴走的石巨人把森林变成了一片火海，连米拉的弟子们都遭到了袭击，由于附近还有村落，骑士团不能放任其胡作非为。这只石巨人要比之前那只有所强化，具体体现在攻击力和体力上，但是招式仍旧是那“三板斧”。获胜后众人返回了米拉藏身的洞穴，并在其中找到了被夺走的圣女之宝。

アヴァロン潜入

场所：アヴァロン	步骤：5
报酬：2400G	支给品：生命力训练许可书

流程

①虽然得知阿瓦隆的首都藏有圣女之宝，但戒备森严的王城不是轻易可以靠近的，不过该国最近恰好要举行百年一次的盛大祭典，这正是最好的潜入时机。当众人到达阿瓦隆附近的街道时又遇见了米拉，不过看她的狼狈相，明显是被缪兹女王摆了一道。米拉把一枚奇怪的戒指交给莉莎，随后就带着弟子们离开了。②在山间小屋中，一行人换上了艾尔菲斯提供的装束，假扮成菜贩子缓缓向王城靠近。③众人顺利潜入了女王的房间，但就在莉莎伸手拿取圣女之宝时，双脚突然变得异常沉重。缪兹女王随后现身，正当她准备把众人打入大牢时，主角把那枚奇异的戒指戴在了手上，魔法陷阱随即被解开。缪兹看到戒指后眼神也变得有些奇怪，一行人趁机逃出了王宫。④当众人逃到城外的小河边，女王的近卫骑士已经追了上来。虽然战胜了先头部队（人类骑士+人类弓手+人类法师×2），但一行人很快被敌国大部队所包围，早已趁机夺取了圣女之宝的米拉突然杀出并以女王作人质。



原来那个奇异的指轮是女王以前自己做的，效果是让她自己对戴戒指的人产生爱慕之情……⑤阿瓦隆的骑士纷纷身中魔法陷入混乱，惟有主角一行追上了挟持着缪兹的米拉。战斗过后（人类法师×4），米拉扔下了女王和圣女之宝消失得无影无踪。主角恭恭敬敬地把戒指还给缪兹，与众人带着圣女之宝离去。

ルダリエ斗技大会

场所：ルダリエ平原	步骤：5
报酬：2400G	支给品：体力训练许可书

流程 ①艾尔菲斯带来情报，圣女之枪混杂在鲁达利艾的富豪——哥顿的收藏品中。正巧当地正召开斗技大会，获胜者可以从哥顿的收藏品中随意挑选一件作为奖赏。②骑士团一行在报名后先要进行预选赛，击退6只狼便能顺利通过。③在参赛者的宿舍，众人又见到了艾尔菲斯，没想到他雇佣了一支兵团来参赛，目标是富豪的纯金猫雕像。④来到斗技场后就要展开二连战，事先一定要准备好，一旦首战有角色阵亡，第二战就将陷入非常不利的局面，在战斗中要多用附带异常状态攻击才能减轻压力。两场战斗敌方的配置为：人类骑士×2+人类弓手+人类法师；人类法师×4。⑤在顺利击倒艾尔菲斯的私兵团和米拉的魔法少女战团后，骑士团获得了斗技大会的优胜，圣女之枪ガランヒル也顺利入手。

偽りの盗贼团

场所：リズル海岸	步骤：5
报酬：2700G	支给品：技术训练许可书

流程 ①根据传闻，某个盗贼团偷走了一件圣女之宝，一行人遂决定假意加入盗贼团，以探听详细情况。不过盗贼也不含糊，要求众人先袭击当地的警备团以表诚意。②虽然不愿意，但骑士团还是对附近驻扎的警备团发起了攻击（人类骑士×4），但是盗贼的考验还没有结束。③盗贼又要求众人把装载着货物的马车抢下来，不过这一次主角早有准备，莉莎选择的目标是艾尔菲斯，后者也配合着演了一出好戏。④考验顺利通过，盗贼同意接纳众人入伙，一行人得以前往盗贼的基地。艾尔菲斯声称警备团此时已经攻入盗贼的藏宝点，盗贼们慌慌张张地赶去，正好为骑士团指明了方向。⑤盗贼们跑到一口废弃的枯井前捞起宝物才发觉上当，在将其全部击倒并缉拿归案后（人类弓手×4），便能拿到圣女之弓。

ログレス潜入

场所：ログレス	步骤：5
报酬：2700G	支给品：运训练许可书

流程 ①斯托拉寄来密信，罗古雷斯的首都同样藏有圣女之宝，不过值得庆幸的是，其并不在王城中。但众人潜入罗古雷斯时还是遭到了卫兵的怀疑，莉莎连忙谎称自己是想成为骑士的佣兵，凭此骗过了敌人。③行军途中遇到一人正被巨龙追赶，众人当然不能见死不救。与红龙的战斗在3回合后就会强制结束，巨龙离开后莉莎发现受到袭击而失去意识的正是罗古雷斯国王——法乌泽鲁！为了避免不必要的麻烦，众人把他安置在树荫下后就匆匆离开。④骑士团正要进入洞穴展开调查，法乌泽鲁王从后赶来，察觉到众人目的的他表示对圣女之宝并不感兴趣，但不能允许敌人在自己国家来去自如。正在气氛异常紧张时，方才的红龙从远处飞来。击倒BOSS后法乌泽鲁对众人的实力表示了肯定，两次恩情令他破例放骑士团一马。⑤不过主角一行的任务还未完成，击倒洞穴内的石巨人后，就可以带着圣女之弓离开了。



TIPS “××の膻”类道具可以提升角色的基本能力值，但每个人最多只能用10次。

封印されし悪魔

场所：ネルムの大穴	步骤：4
报酬：3000G	支给品：体力训练许可书

13个圣女之宝还差最后1个，雷恩王急召骑士团进宫，有一件紧急的事需要交给众人调查。据情报，数日前内尔姆大穴发生崩塌，全新的遗迹浮出地面——那本是圣女拉提斯封印恶魔之主的场所，地壳的异动让人有不好的预感。

流程 ①当骑士团赶到会合地点时，本应在此等候的教会骑士们却不知所踪，满地的打斗痕迹以及主教马车的残骸都在昭示着不好的预感已经变成了现实。③在地底的深处，众人发现了新的洞穴，下一层的路线非常曲折，务必要事先准备好帐篷类道具。④在封印的遗迹，众人终于发现了诺伊斯和教会骑士，被称作“混沌之王”的恶魔之主正在慢慢苏醒。一只恶魔把莉莎误认为是罗伦缇娜而走了过来，战斗在3个回合后就会强制结束。由于周围的恶魔太多，恋战是不明智的，众人只能带着主教逃出了地底洞穴。



ノイス主教の招待

场所：ファウル丘陵	步骤：4
报酬：3000G	支给品：技术训练许可书

流程 ①诺伊斯主教派人送来书信，请骑士团前往大圣堂议事，重点是之前的内尔姆大穴事件。②在经过一片树林时，一个身分不明的武装集团突然杀出（人类骑士+人类弓手+人类法师×2）。③敌方的狙击目标是莉莎，在危急时刻黑骑士现身救下了女孩，他说出暗杀者的真正身分就是教会骑士！一直以来黑骑士自称“罗伦缇娜”，是为了隐瞒莉莎的真实身分，原来莉莎才是真正的罗伦缇娜，而她更是圣女之血最后的继承者！④在庄严肃穆的大圣堂，诺伊斯承认是自己派出了暗杀者，并缓缓道出了真相：如果向封印遗迹献上祭品——圣女的末裔，那么混沌之王就会苏醒。反言之，如果圣女之血断绝，混沌之王就永远无法复活。罗伦缇娜、也就是莉莎作为圣女之血最后的继承者，为了世界的安宁必须献上自己的生命……这种做法主角当然无法接受，但他也不忍告诉莉莎实情。

最后の宝

场所：ソレスタンの森	步骤：4
报酬：3300G	支给品：敏捷训练许可书

流程 ①最后一个圣女之宝的所在地已经判明——索雷斯坦森林，由于事关重大，雷恩王亲率部队参与搜寻。②在击倒米拉的弟子后（人类法师×4），他们供出了魔女的所在。③在迷雾缭绕的森林中，占星师斯托拉与魔女梅拉的对话让主角吃惊不已：13个圣女之宝其实是13个封印，将它们一一解开的话，混沌之王便会复活——斯托拉的真正目的正在于此。而就在她缠住米拉的同时，雷恩王正在一步步靠近最后一个封印。④当骑士团的众人赶到圣女遗迹时已经太迟，雷恩王已经成功拿到了圣女之杖。



首都防卫

场所：ユニオン	步骤：4
报酬：3300G	支给品：力训练许可书

流程 国王在黎明时分紧急召集所有的骑士团，原来大量的恶魔不知从何处涌来，一夜间占领了首都周边的各个据点。国家已经到了存亡的危急关头，雷

恩王希望骑士团能够夺回据点。本次任务的战斗非常多，补给品要准备好，以下是各次事件中的敌方配置：①狼×3+鹰×3；②史莱姆×4+妖精×2；③哥布林骑士×2+哥布林弓手×2+哥布林法师×2；④恶魔（HP很少）；⑤恶魔领主。最后一场BOSS战依然可以利用不杀杂兵的战术限制BOSS的行动，不过骷髅弓手会用麻痹矢，记得装备相应的抗性技能。骑士团员们殊死奋战，击退了一波又一波的敌人，但更多的魔物仍源源不断地涌来。就在众人陷入孤立无援的境地之时，米拉带领着众多石巨人杀到，另一方面黑骑士也带着骷髅兵赶来，尤尼恩的部队趁机重振旗鼓。

圣女の末裔

场所：ガラス古战场	步骤：3
报酬：3600G	支给品：加护训练许可书

主教诺伊斯、占星师斯托拉、魔女米拉、假面黑骑士……到底谁说的才是事实的真相呢？就在骑士团一头雾水之时，主角想出了一个方法——请教曾附体在莉莎身上的巫女。虽然莉莎百般不情愿，但还是被主角生拉硬拽着前往伽拉斯古战场。

流程 ①对幽灵附体心有余悸的莉莎趁机从主角的眼皮底下逃跑了，黑骑士突然现身并表明了自己的身分——她真名叫“希尔艾拉”，是从莉莎出生时就负责暗暗保护她的骑士。为了让莉莎远离危险的战场隐姓埋名地生活，她不惜消灭了莉莎原本隶属的骑士团。在希尔艾拉的劝说下，莉莎主动返回了大部队。②刚到达圣女神殿，莉莎就被附体，原来巫女艾蕾西娅也曾是流着圣女之血的人。混沌之王自己是无法向流着圣女之血的人类出手的，它便利用妖言蛊惑，怂恿教会和信徒杀死圣女族人，意欲将圣女的血脉彻底断绝。如今13个封印尽皆解除，混沌之王的复活已无法避免，但如果能由圣女之血的继承者将利剑刺入其心脏，就能把它再度封印。③突然现身的米拉带着众人到达了一个秘密的洞穴，这里是她建造的新神殿，用来封印圣女之宝——王城的13样圣女之宝已被她偷天转日地替换掉了。随后米拉把圣剑コールブランド交付到莉莎手中，把圣剑插入混沌之王的心脏，是身为圣女末裔的莉莎必须做的。

魔女と共に

场所：アラディウス山	步骤：4
报酬：3600G	支给品：魔力训练许可书

流程 ①莉莎犹豫要不要把一切报告给雷恩王，但是诺伊斯主教的影响力是不容忽视的，而且现在也没有那么多时间了。为了与恶魔军团抗衡，米拉打算借助龙的力量——50年前米拉曾帮助过龙族攻打罗古雷斯帝国，由她出面交涉的话说不定能够得到这个强援。②当全军在山路上休息时，莉莎无意中听到了米拉和希尔艾拉的对话——当莉莎带上圣冠后，其肉体和魂魄也会随之消散……③在龙穴前，守门的巨龙却没有认出米拉，毕竟后者已经用返老还童之术恢复了青春。BOSS战面对黑龙建议装上“毒耐性”和“麻痹耐性”，其他打法照旧。④在米拉与龙族长老交涉过后，虽然龙族表面上表示不欠她什么，也不打算帮助人类。不过米拉很清楚，它们已经答应做骑士团最有力的后盾。

混沌の王

场所：ネルムの大穴	步骤：6
报酬：0G	支给品：无

流程 ①骑士团刚一进入敌境就遭到了阻击，对手是教会骑士团，诺伊斯主教认为主角投靠了混沌之王，想把莉莎作为祭品。在击倒杂兵后（人类骑士+人类弓手+人类法师），众人向主教道出了事情的真相，一直被混沌之王所欺骗的诺伊斯无力地瘫坐在了地上。②触发事件前建议好好整理一下身上的装备，艾尔菲斯驾车赶来为众人提供物资援助，装备在身上的全部道具数量会增加3个，若身上有空格，则得到3个“慈悲の水”。③正当众人准备进入洞穴时，侵略各地的魔物似乎察

TIPS 哥布林和骷髅类魔物也有三种职业之分，职业间的兵种相克效果对他们同样有效。

觉到了危险、纷纷飞回巢穴。天空很快变得一片阴暗，不是因为恶魔数量众多，而是因为龙族的援军适时赶到，遮天蔽日的巨龙们与魔物们在空中碰撞、厮杀，主角一行则与米拉、希尔艾拉汇合，并肩冲入了洞穴。④占星师斯托拉在面对莉莎的质问时表示，她至今的各种行为只是遵从自己的预知而已。随后米拉显示出了自己真正的实力，仅仅一招就将冲上来的十几只恶魔烧成了灰烬，有她为众人挡住追兵，骑士团得以继续前行。⑤先行一步攻入洞穴、为众人开路的希尔艾拉陷入了苦战，众人赶忙上前相助。虽然击倒了敌人（恶魔领主+骷髅骑士×3），但希尔艾拉已经身负重伤，她把圣冠グラ-ル和莉莎托付给主角，自己则用尽最后的力气指挥幻魔骑士团战斗。⑥在地底的中心，混沌之王正缓缓地从封印之门中爬出。最终战BOSS有两个形态，第一阶段的BOSS多用范围性的魔法攻击，单发威力并不算大，威胁在于一旦AP值足够它就会重复行动一次，这样往往能击杀我方HP不足的角色。笔者采用的队伍配置中有双法师，利用暗属性的技能“ドレインアクト”吸收AP、以此来限制BOSS的行动，一旦BOSS的AP不足，第二下行动就会被强制中止。至于我方队伍的AP回复，则以骑士的“チャ-ジアクト”或支援技能“勇者の盾”来实现。在危急时刻，能令1次伤害无效化的“ミラ-ジュアイ”也能起到扭转乾坤的作用。只要范围回复及时，能够安全地进入第二阶段的战斗（开战前也可以刻意控制一下经验值，在首战结束后我方若能全员升级，就能以满HP状态进入下一战）。第二形态的BOSS攻击力有所强化，我方的战术仍然延续第一阶段。BOSS有时会使用蓄力瞬间积攒6点AP，若其AP蓄满12点则很有可能使出令我方全体HP强制降为1的炮击，这招用护盾是无法挡住的，因此关键时刻还是要用法师来限制BOSS的AP。玩家要切记拉锯战的重点是安全和稳妥，不要一时脑热胡乱攻击，毕竟BOSS是不会回血的，而我方一旦被击杀一人，失去阵型效果后就很容易导致满盘皆输了。

历经苦战众人把混沌之王压制了下去，莉莎趁机带上圣冠，将力量付诸于圣剑之上，刺进了恶魔的胸膛……混沌之王慢慢后退、封印之门徐徐关闭的同时，莉莎的身影也变得飘渺起来。主角奋力地夺下了圣冠，虽然保住了莉莎，但失去圣女之力的压制，混沌之王又重新爬了出来。无计可施之时，斯托拉现身，用巫女之力与圣剑一同，把混沌之王送回了封印之门——拥有预知能力的她，最终选择了牺牲自己保全他人的未来……在无数人的努力和牺牲下，利斯迪亚大陆终于从混沌之王的魔爪下脱险。但是战争还没有结束，骑士团的众人将奔赴前线，为了大陆的彻底和平以及国家的荣耀而战！

通关以后

ENDING过后系统会自动存档，育成模式仍然可以继续游玩。ネルムの大穴地底最深部追加一块封印魔石，其中是本作的最强敌人——グラドネビュラ。ソレスタンの森、アラヴィウス山、リズル海岸、ルダリエ平原区域以及三个国家首都的圣女遗迹全部开启，玩家可以进去搜寻习得阵型的战术书，而相关的遗迹调查委托此后才会出现。以下是全部区域的红宝箱中能够找到的战术书。

场所	战术书
ユニオン	圣女の业书
ファウル丘陵	奇袭读本
ガウイ-ル盆地	リステイア战史
バルフォグ湖	侦查教书2
ログレス	武王战略纸
アラヴィウス山	包围阵图解2
ガラス古战场	史闻古书2
ベレンド矿山	武王战略纸2
アヴァロン	术式阵形论
ソレスタンの森	史闻古书3
リズル海岸	圣女の业书2
ルダリエ平原	包围阵图解
ネルムの大穴	侦查教书
ネルムの大穴・地の底	史闻古书
ベレンド矿山・圣女の遗迹	リステイア战史2
ガウイ-ル盆地・圣女の遗迹	术式阵形论3
ユニオン・圣女の遗迹	术式阵形论2
アヴァロン・圣女の遗迹	圣女の业书3
ログレス・圣女の遗迹	奇袭读本2
ソレスタンの森・魔术师の遗迹	奇怪战术志
アラヴィウス山・古龙の遗迹	绝对防御论
リズル海岸・海边の遗迹	骑士战术学
ルダリエ平原・朽ちた遗迹	奇袭读本3

支线委托

支线委托需要玩家到达过该区域后才会慢慢出现，少数需要主线通关后才能开启。下面是全部支线的列表，实际上玩家在育成模式下只能刷出60种，因为“敌国兵捕缚”和“潜入敌国首都侦查”的任务都是不包括本国在内的，完成全部种类的委托后就能从国王处获得“リスティア十字章”。本作中所有委托事件的触发点都有QUEST图标指明、非常清晰，玩家只需参考完成委托所需的步骤数，带好帐篷类道具保证行动力足够即可。很多委托的完成步骤都大同小异，具体可以参看后面的介绍。

支线委托	场所	支给品	步骤
首都周边警备	本国首都	敏捷训练许可书	5
首都への护送	本国首都	加护训练许可书	3
合同演习	本国首都	力训练许可书	4
畑荒らし击退	本国首都	技术训练许可书	4
传说の盗贼团捕缚	本国首都	生命力训练许可书	4
脱走者捕缚	本国首都	体力训练许可书	3
ユニオン兵捕缚	本国首都	魔力/运训练许可书	3
アヴァロン兵捕缚	本国首都	魔力/运训练许可书	3
ログレス兵捕缚	本国首都	魔力/运训练许可书	3
圣女遗迹の调查	本国首都	魔力训练书	4
ユニオン侦查	ユニオン	生命力/敏捷训练许可书	5
アヴァロン侦查	アヴァロン	生命力/敏捷训练许可书	5
ログレス侦查	ログレス	生命力/敏捷训练许可书	5
大圣堂周边警备	ファウル丘陵	加护训练许可书	5
大圣堂への护送	ファウル丘陵	力训练许可书	3
大圣堂への输送	ファウル丘陵	技术训练许可书	5
ゴブリンの排除	ファウル丘陵	魔力训练许可书	3
スライムの排除	ファウル丘陵	运训练许可书	3
锻冶の街周边警备	ガウィ–ル盆地	力训练许可书	5
锻冶の街への输送	ガウィ–ル盆地	敏捷训练许可书	5
锻冶の街への护送	ガウィ–ル盆地	加护训练许可书	3
イ–グルの排除	ガウィ–ル盆地	体力训练许可书	3
街道の遗迹调查	ガウィ–ル盆地	运训练许可书	5
湖畔周边警备	バルフォグ湖	体力训练许可书	5
湖畔の町への输送	バルフォグ湖	加护训练许可书	5
湖畔への护送	バルフォグ湖	技术训练许可书	3
スライム讨伐	バルフォグ湖	运训练许可书	5
ネルム调查	ネルムの大穴	敏捷训练许可书	5
ゴブリン讨伐	ネルムの大穴	力训练许可书	5
スケルトン讨伐	ネルムの大穴	体力训练许可书	5
龙の山周边警备	アラヴィウス山	魔力训练许可书	5
イ–グル讨伐	アラヴィウス山	魔力训练许可书	5
药草の调达	アラヴィウス山	技术训练许可书	4
千年酒を求めて	アラヴィウス山	加护训练许可书	3
山の遭难者救助	アラヴィウス山	生命力训练许可书	3
古龙の遗迹调	アラヴィウス山	体力训练许可书	5
古战场周边警备	ガラス古战场	生命力训练许可书	5
古战场への输送	ガラス古战场	技术训练许可书	5
フエアリ–讨伐	ガラス古战场	敏捷训练许可书	5
スケルトンの排除	ガラス古战场	体力训练许可书	3
迷いの森周边警备	ソレスタンの森	运训练许可书	4
迷いの森への输送	ソレスタンの森	魔力训练许可书	5
フエアリ–の排除	ソレスタンの森	敏捷训练许可书	3
森の盗贼团讨伐	ソレスタンの森	力训练许可书	3
森の遭难者救助	ソレスタンの森	生命力训练许可书	3
魔术师の遗迹调查	ソレスタンの森	加护训练许可书	5
宿场周边警备	ルダリエ平原	体力训练许可书	5

TIPS 宝箱怪使用“饮み搡む”能暂时吞下我方角色，在把同伴救出前我方的阵型效果消失。

支线委托	场所	支给品	步骤
宿场町への护送	ルダリエ平原	魔力训练许可书	3
宿场町への输送	ルダリエ平原	运训练许可书	5
ウルフの排除	ルダリエ平原	力训练许可书	3
街道の盗贼团讨伐	ルダリエ平原	生命力训练许可书	3
朽ちた遗迹调查	ルダリエ平原	技术训练许可书	5
港町周边警备	リズル海岸	技术训练许可书	5
港町への护送	リズル海岸	体力训练许可书	3
港町への输送	リズル海岸	魔力训练许可书	5
ウルフ讨伐	リズル海岸	加护训练许可书	5
海边の遗迹调查	リズル海岸	力训练许可书	5
矿山周边警备	ベレンド矿山	力训练许可书	5
矿山への护送	ベレンド矿山	技术训练许可书	3
炭矿の町への输送	ベレンド矿山	敏捷训练许可书	5
ミミックの排除	ベレンド矿山	加护训练许可书	3
山の盗贼团讨伐	ベレンド矿山	运训练许可书	3
铁矿石の调达	ベレンド矿山	生命力训练许可书	4
ベレンド遗迹调查	ベレンド矿山	敏捷训练许可书	5

警备类：在该区域进行巡逻的任务。步骤2～4中有两次战斗，一次对阵魔物、一次对阵盗贼团，另一次无特殊事件。具体发生的顺序随机。

护送类：护送商人前往指定地点的任务。步骤2有三种可能，一是全体休息，行动值回复10；一种是盗贼团来袭，需要将其击退；第三种则是与魔物展开二连战。

输送类：给当地驻扎部队输送物资的任务。步骤2～4中有两次战斗，分别要对阵魔物和盗贼团，另一个事件则是全员休息，行动力回复10。具体发生的 顺序随机。

魔物排除类：接受商人的委托、击倒占领街道的魔物。步骤2中需要与大量的魔物展开二连战，在步骤3向商人汇报时还能得到3个随机的回复道具。

魔物讨伐类：接受本国骑士的委托、前往3个指定地点击倒魔物。步骤2～4各有一场战斗，消灭全部的敌人后还需要返回原处进行汇报。

盗贼团讨伐类：讨伐袭击商人的盗贼团的任务。步骤2有两种情况，有可能需要击倒小股盗贼来逼问其根据地所在，另一种是无需战斗，直接通过蛛丝马迹找到盗贼基地的线索。步骤3则需要进行一场二连战。

遭难者救助类：寻找并救助行踪不明的人。非常简洁的任务，在步骤3击倒包围NPC的魔物即可。

调达类：采草药或收集矿石的任务，前者只在步骤4有一场与鹰群的战斗；后者在步骤3、4都需要对付骷髅兵。

敌国兵捕缚类：将在本国首都附近出没的敌兵擒获的任务。步骤2有一场对敌国骑士团的战斗，步骤3则是二连战。

侦查类：潜入敌国首都进行侦查的任务。步骤3和步骤5各有一场与敌国骑士团的战斗，步骤2和4只是侦查敌方港口和城砦的普通事件。

遗迹调查类：进入地下的遗迹进行调查，大部分地区都需要等主线通关后才会出现此任务。任务要调查4个地点，最后一个固定是圣女遗迹的台座。步骤2、3、4的可能性很多，有可能是全员休息回复行动值；有可能遇到通缉的盗贼团或是与骷髅兵战斗；开宝箱也有可能发生得到道具或被宝箱怪袭击这两种截然不同的情况。本国首都的圣女遗迹调查任务只需要4步，比较特殊。

剩下的都是一些单独的任务，一一简单介绍一下：“合同演习”——本国首都召开军事演习，步骤2～4中玩家需要前往各处与三个骑士团展开战斗，尽皆获胜后便可以排名第一的身分胜出；“畑荒らし击退”——击退破坏农作物的哥布林的任务，步骤3、4各有一场战斗；“传说の盗贼团捕缚”—— 得知有三名逃犯越狱，骑士团需要将他们捉拿归案，步骤2～4各有一场战斗，虽然敌人都只有一个弓箭手，不过其能力比一般杂兵要高出不少，不能大意；“脱走者捕缚”——同样是追捕越狱者的任务，逃犯只有两名敌国骑士，分别向东、西两个方向逃窜，在步骤2、3中将其依次击倒即可，难度比传说盗贼团要低；“千年酒を求めて”——如字面意思一样就是收集美酒，步骤2时酒香会引来大量的哥布林触发二连战；“ネルム调查”—— 调查大洞周边的情况，在步骤2～5中有三场战斗，其中一场是与“狼+哥布林”组合的二连战，具体发生的顺序随机。

通缉任务



通缉任务的赏金额度是与敌人的等级挂钩的，而敌人的实力又与玩家骑士团的等级有关，因此纵使是同一批敌人，前、后期的赏金和实力也会大有不同，不过敌方的配置是不会变化的。下表是全部通缉任务的场所以及敌人的配置情况，玩家可以在战前有针对性地调整自己队伍的阵型和技能。最后的通缉敌人名叫“瓦尼拉骑士（ヴァニラナイツ）”，相信不少玩家都会想到本作的开发方Vanillaware吧。这支骑士团的非常强劲，实力比不少魔石敌人还要强，去挑战的时候不要大意。

通缉任务名称	场所	敌方配置
虚言の佣兵团	ユニオン	人类骑士×4
草原の恶戏者	ユニオン	哥布林骑士+哥布林弓手+哥布林法师+妖精
骚乱の兽使い	ユニオン	人类法师+狼×3
平原のバンシ–	ファウル丘陵	妖精×4
背德の狂信者	ファウル丘陵	人类骑士×2+人类法师×2
破门の妖精使い	ファウル丘陵	妖精×3+人类法师
外道の魔术师	バルフォグ湖	人类法师+史莱姆×3
静闲のスプリガン	バルフォグ湖	哥布林骑士+哥布林弓手+哥布林法师+狼
湖畔の袭击者	バルフォグ湖	人类法师+人类弓手×3
夕暗盗贼团の残党	ガウィ–ル盆地	人类骑士×3+人类弓手
狂兽の剑斗士	ガウィ–ル盆地	人类骑士×2+狼×2
狞猛なる飞来者	ガウィ–ル盆地	狼×2+鹰×2
山道の暴れ者	ログレス	哥布林骑士+哥布林弓手+哥布林法师+鹰
里切りの狩猎者	ログレス	人类弓手×4
妖精の魅了者	ログレス	人类骑士×2+妖精×2
未开のレイヴン	アラディウス山	鹰×4
悠然たる怪鸟团	アラディウス山	鹰×3+人类弓手
幻惑の魔法使い	アラディウス山	人类弓手+人类法师×3
荒废のハゲタカ	ガラス古战场	人类骑士×2+人类弓手×2
古战场のリッチ	ガラス古战场	骷髅骑士×2+骷髅弓手+骷髅法师
幽幻の不死团	ガラス古战场	人类法师+骷髅骑士+骷髅弓手+骷髅法师
粗暴の酒乱队	ベレンド矿山	人类骑士×2+人类弓手+人类法师
阳气な盗掘团	ベレンド矿山	人类弓手×2+狼×2
炭矿のリッチ	ベレンド矿山	鹰+骷髅骑士+骷髅弓手+骷髅法师
妖幻の魔道士	アヴァロン	人类法师×4
禁忌の死灵使い	アヴァロン	人类弓手+骷髅骑士×3
森林の小恶党	アヴァロン	哥布林骑士+哥布林弓手+哥布林法师+史莱姆
迷森のケルベロス	ソレスタンの森	狼×4
潜伏の猎奇团	ソレスタンの森	人类骑士+人类弓手×3
拟态の捕食者	ソレスタンの森	人类弓手+史莱姆×3
狡猾な强袭者	ルダリエ平原	人类弓手×2+人类法师×2
街道のスプリガン	ルダリエ平原	哥布林骑士×2+哥布林弓手+哥布林法师
狞猛の恶魔达	ルダリエ平原	人类骑士+哥布林骑士+哥布林弓手+哥布林法师
孤高の鸟使い	リズル海岸	人类骑士+鹰×3
妖魔の集い	リズル海岸	妖精×2+史莱姆×2
无法の强盗团	リズル海岸	人类骑士+人类法师×3
荒野のゼラチナス	ネルムの大穴	史莱姆×4
无名の放浪骑士团	ネルムの大穴	人类骑士×3+人类法师
世舍ての恶魔使い	ネルムの大穴	哥布林骑士+哥布林弓手+哥布林法师+人类法师
ヴァニラナイツ	ネルムの大穴	人类骑士×2+人类弓手+人类法师

TIPS 狼类敌人在战斗中会使用“远吠え”招来同类，战后的经验值也会有加成。

资料列表

阵型一览

阵型名称	效果	相关书籍
フロントワ-ド	1人用阵型，角色的攻击力提升	无
バックワ-ド	1人用阵型，角色的防御力提升	侦查教书
デュアルフォ-ム	2人用阵型，部队全员的命中率提升	无
デュアルアタック	2人用阵型，部队全员的攻击力提升	侦查教书2
デュアルガ-ド	2人用阵型，部队全员的防御力提升	リスティア战史2
ダブルドライブ	2人用阵型，回合开始时AP回复量+3	术式阵形论2
トリプルフォ-ム	3人用阵型，部队全员的敏捷提升	无
トリプルアタック	3人用阵型，部队全员的攻击力提升、防御力降低	リスティア战史3
トリプルガ-ド	3人用阵型，部队全员的防御力提升、攻击力降低	术式阵形论3
シングルハント	3人用阵型，3号位角色的攻击力提升	包围阵图解2
デコイキャット	3人用阵型，1号位角色的防御力提升	圣女の业书2
フロントバイソン	3人用阵型，每回合部队全员的HP自动回复	史闻古书
フリ-スタイル	3人用阵型，回合开始时AP的回复量+2	王家骑战书2
ナイツフォ-ム	4人用阵型，部队全员的回避率提升	无
トライチェイサ-	4人用阵型，1、2、3号位角色的敏捷提升，4号位角色的攻击力提升	史闻古书2
リアストリング	4人用阵型，1、2、3号位角色的防御力提升，4号位角色的攻击力提升	史闻古书3
ファランクス	4人用阵型，战斗开始时初始AP+6、但防御力大幅降低	王家骑战书3
フォア-ドダブル	4人用阵型，3、4号位角色的攻击力提升	武王战略纸
バンガ-ドシフト	4人用阵型，部队全员的攻击力提升、防御力降低	圣女の业书
インペリアル	4人用阵型，部队全员的防御力提升、攻击力降低	术式阵形论
ウインドミル	4人用阵型，每回合部队全员的HP自动回复	武王战略纸2
ラピッドム-ン	4人用阵型，部队全员的行动顺序提前	奇袭读本
ブルアタック	4人用阵型，1号位角色的攻击力提升，2、3、4号位角色的防御力提升	リスティア战史
スネ-クアイ	4人用阵型，部队全员的命中率提升	包围阵图解
フォ-スレギオン	4人用阵型，部队全员不会陷入异常状态	王家骑战书
ジャックソ-ド	4人用阵型，骑士的攻击力提升	基础战术学
マルチシュ-タ-	4人用阵型，弓手的攻击力提升	基础战术学2
ダ-クフェスタ	4人用阵型，法师的攻击力提升	基础战术学3
ソ-ドブレイク	4人用阵型，受到来自骑士的伤害减轻	应用战术学
アロ-シ-ルド	4人用阵型，受到来自弓手的伤害减轻	应用战术学2
カウンタマジック	4人用阵型，受到来自法师的伤害减轻	应用战术学3
リバ-スム-ン	4人用阵型，部队全员的行动顺序延迟	奇袭读本2
エクスペリエンス	4人用阵型，战斗后得到的经验值提升	圣女の业书3
プラスオ-ダ-	4人用阵型，回合开始时AP的回复量+1	骑士战术学
セブンフィ-バ-	4人用阵型，部队全员的会心率大幅提升	奇袭读本3
クロ-ズドランド	4人用阵型，战斗开始时AP为0，部队全员的防御力大幅提升	绝对防御论
デスマ-チ	4人用阵型，部队处在中毒状态，但战斗能力提升	奇怪战术志

技能一览

行动技能							
类型	技能名称	AP	威力	范围	条件/特殊效果	熟练度成长	修得条件
剑	スラッシュ	1	160	单体	–	剑	无
剑	ブレ-ドライン	2	150	纵一列	–	剑	剑熟练度1
剑	フォ-スブラスト	2	160	射击・单体	–	剑	剑熟练度3
剑	ツイスタ-	2	200	单体	–	剑	剑熟练度5
泛用	アタックシェイプ	1	–	自身	3回合内提升自己的攻击力	无	剑熟练度6
剑	ソ-ドスライド	2	170	横一列	–	剑	剑熟练度8
泛用	チャ-ジアクト	1	–	自身	AP回复3	无	剑熟练度10
剑	クラッシュスピン	3	230	单体	–	剑	剑熟练度12
泛用	ガ-ドシェイプ	1	–	自身	3回合内提升自己的防御力	无	剑熟练度14
泛用	ネクストプラス	3	–	自身	集中精神，次回合能行动两次（第二次重复行动不消耗AP）	无	剑熟练度17
剑	スカイエッジ	4	270	单体	有吹飞效果	剑	剑熟练度20
剑	シャインブレイク	9	500	单体	协力技，我方需有法师	剑	剑熟练度23
剑	シャドウダンス	5	110	全体	–	剑	剑熟练度26

类型	技能名称	AP	威力	范围	条件/特殊效果	熟练度成长	修得条件
剑	レゾナンスシフト	7	400	单体	协力技，我方需有装备着剑的骑士	剑	剑熟练度29
大剑	スイング	1	160	单体	–	大剑	无
大剑	スカルファング	2	170	射击・单体	有吹飞效果，一定几率令敌方陷入混乱状态	大剑	大剑熟练度1
大剑	ワイルドウィング	2	140	纵一列	有吹飞效果	大剑	大剑熟练度3
大剑	カットダウン	2	200	单体	–	大剑	大剑熟练度5
大剑	ハ–ドストライク	3	240	单体	–	大剑	大剑熟练度6
大剑	ブラッドファング	3	210	射击・单体	有吹飞效果，攻击带有HP吸收的特性	大剑	大剑熟练度8
大剑	ビ–ストテイル	3	180	十字	–	大剑	大剑熟练度10
泛用	ガ–ドフェイズ	1	–	自身	次回合自己的防御力大幅提升	无	大剑熟练度12
大剑	ブレイズウィング	3	170	纵一列	有吹飞效果	大剑	大剑熟练度14
泛用	アタックフェイズ	1	–	自身	下次攻击的威力大幅提升	无	大剑熟练度17
泛用	バ–サクフェイズ	3	–	自身	进入狂战士状态，攻击力提升、防御力降低	无	大剑熟练度20
大剑	アクセルブレ–ド	10	210	全体	协力技，我方需有法师，一定几率令敌方陷入燃烧状态	大剑	大剑熟练度23
大剑	デ–モンテイル	4	210	十字	–	大剑	大剑熟练度26
大剑	ホ–クスウィング	7	150	全体	协力技，我方需有装备大剑的骑士	大剑	大剑熟练度29
细剑	ハッシュ	1	170	单体	–	细剑	无
细剑	スライス	2	210	单体	–	细剑	细剑熟练度1
细剑	ポイズンバイト	2	190	单体	一定几率令敌方陷入中毒状态	细剑	细剑熟练度3
细剑	テクニカルヒット	2	200	单体	100%命中率	细剑	细剑熟练度5
细剑	ファストスタブ	3	220	单体	回合中最先行动，有吹飞效果	细剑	细剑熟练度6
泛用	セルフア–ツ	2	–	自身	3回合内提升自身命中率与回避率	无	细剑熟练度8
泛用	リゲインアクト	0	–	自身	AP回复1	无	细剑熟练度10
细剑	フラッシュコ–ド	3	250	单体	–	细剑	细剑熟练度12
细剑	デッドエンド	2	180	单体	一定几率发动即死效果	细剑	细剑熟练度14
细剑	バインドビ–ク	3	220	单体	有吹飞效果，一定几率令敌方陷入麻痹状态	细剑	细剑熟练度17
泛用	ステルスコ–ト	2	–	自身	3个回合内大幅度提升自己的回避率	无	细剑熟练度20
细剑	フロストレイヴ	10	540	单体	协力技，我方需有法师	细剑	细剑熟练度23
泛用	セルフフェザ–	2	–	自身	下次受到攻击时自己必能成功回避	无	细剑熟练度26
细剑	セカンドダンス	8	450	单体	协力技，我方需有装备细剑的骑士	细剑	细剑熟练度29
枪	スラスト	1	140	横2格	–	枪	无
枪	クラックスピア	3	200	横2格	伤害无视防御力效果	枪	枪熟练度1
泛用	キュアドライヴ	2	–	自身	3回合内回复自己的HP	无	枪熟练度3
枪	インパルス	2	180	横2格	–	枪	枪熟练度5
枪	クラスタ–ゼロ	3	200	横一列	有吹飞效果	枪	枪熟练度6
枪	ブランディッシュ	3	220	横2格	–	枪	枪熟练度8
泛用	ガ–ドドライヴ	1	–	自身	5回合内提升自己的防御力	无	枪熟练度10
枪	ブレイクダウン	2	170	单体	一定几率令敌方陷入麻痹状态	枪	枪熟练度12
泛用	アタックドライヴ	1	–	自身	5回合内提升自己的攻击力	无	枪熟练度14
枪	ベノムスティング	4	230	横一列	一定几率令敌方陷入中毒状态	枪	枪熟练度17
枪	ギャロップビ–ト	5	280	横一列	有吹飞效果	枪	枪熟练度20
枪	ユニコ–ンランス	9	440	横一列	协力技，我方需有法师	枪	枪熟练度23
枪	グランドスラム	4	70	全体	伤害无视防御力效果	枪	枪熟练度26
枪	レイドバ–スト	7	360	十字	协力技，我方需有装备着枪的骑士	枪	枪熟练度29
弓	シュ–ト	1	150	射击・单体	–	弓	无
弓	スコ–プシュ–ト	2	140	射击・纵一列	–	弓	弓熟练度1
弓	スタ–ダ–ト	2	140	射击・横一列	–	弓	弓熟练度3
弓	ヘヴンスナイプ	3	280	射击・单体	攻击结果为会心攻击或射失	弓	弓熟练度5
弓	シャ–プシュ–ト	2	190	射击・单体	–	弓	弓熟练度6
泛用	エキストラドロ–	1	–	自身	下次攻击击杀敌人的话，AP+4	无	弓熟练度8
泛用	スナイプエイム	2	–	自身	下次攻击的命中率100%	无	弓熟练度10
弓	クイックシュ–ト	3	230	射击・单体	–	弓	弓熟练度12
泛用	フィジカルエイム	1	–	自身	下次攻击的威力大幅提升	无	弓熟练度14
弓	クロスライン	3	150	射击・十字	–	弓	弓熟练度17
弓	インパクトダ–ト	3	190	射击・横一列	有吹飞效果	弓	弓熟练度20
弓	フィニックスレヴ	9	190	射击・全体	协力技，我方需有法师，一定几率令敌方陷入燃烧状态	弓	弓熟练度23
弓	アロ–レイン	4	90	射击・全体	–	弓	弓熟练度26
弓	ブレイズレイン	7	150	射击・全体	协力技，我方需有装备着弓的弓手，一定几率令敌方陷入燃烧状态	弓	弓熟练度29
弓铳	スロ–	1	150	射击・单体	–	弓铳	无
弓铳	フレイムアロ–	2	170	射击・单体	一定几率令敌方陷入燃烧状态	弓铳	弓铳熟练度1
弓铳	ポイズンアロ–	1	140	射击・单体	一定几率令敌方陷入中毒状态	弓铳	弓铳熟练度3
弓铳	スナイプアロ–	2	190	射击・单体	–	弓铳	弓铳熟练度5
弓铳	イ–グルアロ–	3	230	射击・单体	有吹飞效果	弓铳	弓铳熟练度6
泛用	カスタムパワ–	1	–	自身	3回合内提升自己的攻击力	无	弓铳熟练度8
弓铳	ア–ムブレイク	2	180	射击・单体	狙击敌方的手部，令其攻击力低下	弓铳	弓铳熟练度10
泛用	インスタントデス	3	–	自身	在箭上涂毒，下次攻击带有即死效果	无	弓铳熟练度12
泛用	カスタムライト	1	–	自身	3回合内提升自己的命中率、回避率	无	弓铳熟练度14
弓铳	レッグブレイク	2	180	射击・单体	狙击敌方的脚部，令其回避率低下	弓铳	弓铳熟练度17
弓铳	マシンガンアロ–	6	130	射击・全体	–	弓铳	弓铳熟练度20

TIPS 如果在击倒骷髅兵的3个回合内没有结束战斗，其会复活1次，需要再次将其击倒才能彻底消灭。

类型	技能名称	AP	威力	范围	条件/特殊效果	熟练度成长	修得条件
弓铳	トライストーム	8	300	射击・十字	协力技，我方需有法师	弓铳	弓铳熟练度23
弓铳	クリムゾンワイド	4	70	射击・全体	一定几率令敌方陷入燃烧状态	弓铳	弓铳熟练度26
弓铳	ポイズンニードル	8	170	射击・全体	协力技，我方需有装备着弓铳的弓手，一定几率令敌方陷入中毒状态	弓铳	弓铳熟练度29
铳	ショット	1	160	射击・单体	–	铳	无
铳	ブラックアウト	2	140	射击・十字	一定几率令敌方陷入黑暗状态	铳	铳熟练度1
铳	スタントショット	2	190	射击・单体	有吹飞效果	铳	铳熟练度3
铳	フリーズショット	4	210	射击・十字	一定几率令敌方陷入冻结状态	铳	铳熟练度5
铳	ヒールバレット	2	–	我方・单体	用回复弹射击，回复给我方单体的HP	铳	铳熟练度6
泛用	フィールサイト	1	–	自身	3回合内给敌方附加异常状态的成功率大幅提升	无	铳熟练度8
泛用	ドットサイト	1	–	自身	3回合内大幅提升自己的命中率	无	铳熟练度10
铳	ダイバーショット	3	240	射击・单体	–	铳	铳熟练度12
泛用	コンディション	1	–	自身	用应急处理解除自己的异常状态	无	铳熟练度14
铳	フォースバレット	2	–	我方・单体	用强化弹令我方单体进入狂战士状态，攻击力提升、防御力降低	铳	铳熟练度17
铳	バーストショット	3	180	射击・十字	有吹飞效果	铳	铳熟练度20
铳	スパークキャノン	10	480	横一列	协力技，我方需有法师	铳	铳熟练度23
铳	オールオーバー	6	130	射击・全体	–	铳	铳熟练度26
铳	ガトリングデュオ	9	190	射击・全体	协力技，我方需有装备着铳的弓手	铳	铳熟练度29
杖	ブロウ	1	140	单体	–	无	无
槌	スマッシュ	1	140	单体	–	无	无
槌	デススマッシュ	3	300	单体	攻击结果为会心攻击或打空	土	土熟练度8
火	ファイア	2	180	射击・单体	–	火	火熟练度1
火	ブーストアップ	1	–	我方・单体	3个回合内提升我方单体的攻击力	火	火熟练度3
火	ブレイズボム	3	210	射击・单体	一定几率令敌方陷入燃烧状态	火	火熟练度5
火	ブースとゾーン	2	–	我方・十字	3个回合内提升范围内我方的攻击力	火	火熟练度7
火	フレイムマイン	2	320	设置・最多1格	在空地上设置隐藏的地雷，给踩到的敌人造成伤害	火	火熟练度9
火	ファイアストーム	4	230	横2格	一定几率令敌方陷入燃烧状态	火	火熟练度11
火	ブーストヘクス	3	–	我方・全体	3个回合内提升我方全体的攻击力	火	火熟练度13
水	ヒール	1	–	我方・单体	回复我方单体的HP	水	水熟练度1
水	フロスト	3	210	射击・单体	–	水	水熟练度3
水	フリーズランス	4	240	射击・单体	一定几率令敌方陷入冰冻状态	水	水熟练度5
水	アドヒール	2	–	我方・十字	回复效果范围内的我方的HP	水	水熟练度7
水	マインドミスト	2	–	自身	造出虚像，下次受到的攻击无效	水	水熟练度9
水	アイスエイジ	5	210	射击・十字	一定几率令敌方陷入冰冻状态	水	水熟练度11
水	ヒールスプレッド	4	–	我方・全体	回复我方全体的HP	水	水熟练度13
风	ウィンド	1	140	射击・单体	–	风	风熟练度1
风	サイクロン	3	170	射击・纵一列	有吹飞效果	风	风熟练度3
风	ファストアップ	1	–	我方・单体	3回合内提升我方单体的回避率、命中率	风	风熟练度5
风	ヴォーテックス	4	180	射击・十字	有吹飞效果	风	风熟练度7
风	ファストゾーン	2	–	我方・十字	3回合内提升范围内我方的回避率、命中率	风	风熟练度9
风	ファストヘクス	3	–	我方・全体	3个回合内提升我方全体的回避率、命中率	风	风熟练度11
风	ジャッジメント	5	110	射击・全体	一定几率令敌方陷入麻痹状态	风	风熟练度13
土	ストーン	2	180	射击・单体	–	土	土熟练度1
土	プレートアップ	1	–	我方・单体	3个回合内提升我方单体的防御力	土	土熟练度3
土	ランドウェイブ	4	250	射击・单体	–	土	土熟练度5
土	プレートゾーン	2	–	我方・十字	3个回合内提升范围内我方的防御力	土	土熟练度7
土	ストーンウォール	2	–	设置・最多2格	设置岩壁抵御敌方的攻击	土	土熟练度9
土	ブラストシェル	5	280	射击・单体	–	土	土熟练度11
土	プレートヘクス	3	–	我方・全体	3个回合内提升我方全体的防御力	土	土熟练度13
光	ミラージュアイ	6	–	我方・全体	对我方全体的1次攻击无效	水、风	水熟练度8、风熟练度8
光	リヴァイブ	6	–	我方・单体	我方单体从无法战斗的状态复活，回到战场上	水、土	水熟练度9、土熟练度9
光	イノセントレイ	7	130	全体	伤害无视防御力效果	火、土	火熟练度10、土熟练度10
光	サイレントフレア	9	190	全体	协力技，我方需有法师	火、风	火熟练度11、风熟练度11
光	エレメントエフ	12	250	全体	协力技，我方还需有两名法师	火、水	火熟练度14、水熟练度14
暗	ドレースドール	4	–	我方・单体	令我方单体能够进行2次行动	风、土	风熟练度8、土熟练度8
暗	ラストワン	4	–	我方・单体	3回合内我方单体的全部能力大幅提升，效果解除后直接变成无法战斗的状态	火、风	火熟练度9、风熟练度9
暗	ドレインアクト	4	130	单体	用诅咒的黑暗之力夺取敌方1～3点AP	火、水	火熟练度10、水熟练度10
暗	フェイタルカース	7	150	全体	协力技，我方需有法师，令敌方全体的全能力下降	风、土	风熟练度12、土熟练度12
暗	ソウルデヴォート	10	210	全体	协力技，我方需有法师，夺取敌方全体的HP回复我方	水、土	水熟练度13、土熟练度13

支援技能		
名称	技能解说	修得条件
ウィザ-ド ガ-ド	受到来自法师的伤害减轻8%	辅助熟练度6
ウィザ-ド キラ-	给法师造成的伤害增加8%	辅助熟练度6
ナイト ガ-ド	受到来自骑士的伤害减轻8%	辅助熟练度6
ナイト キラ-	给骑士造成的伤害增加8%	辅助熟练度6
ア-チャ-ガ-ド	受到来自弓手的伤害减轻8%	辅助熟练度6
ア-チャ-キラ-	给弓手造成的伤害增加8%	辅助熟练度6
血の契约Lv1	技能所需的AP增加1，攻击威力提升10%	辅助熟练度2
血の契约Lv2	技能所需的AP增加2，攻击威力提升15%	辅助熟练度4
血の契约Lv3	技能所需的AP增加3，攻击威力提升20%	辅助熟练度7
背水の阵Lv1	随机1个技能无法使用，攻击威力提升6%	辅助熟练度2
背水の阵Lv2	随机2个技能无法使用，攻击威力提升8%	辅助熟练度4
背水の阵Lv3	随机3个技能无法使用，攻击威力提升12%	辅助熟练度7
自然治愈Lv1	每回合自动回复最大HP的1%	辅助熟练度3
自然治愈Lv2	每回合自动回复最大HP的2%	辅助熟练度7
九死に一生	受到致命攻击时，偶尔能以HP=1的状态存活	辅助熟练度3
三死に一生	受到致命攻击时，能以HP=1的状态存活	辅助熟练度7
兽の魔术	平时处在混乱状态，技能的威力提升12%	辅助熟练度4
狂者の魔术	平时处在中毒状态，技能的威力提升12%	辅助熟练度4
好机到来	回合开始时AP偶尔能回复1	辅助熟练度5
脱兔の心得	逃跑必定成功（无法逃跑的战斗除外）	辅助熟练度2
予备防御	AP值越多、防御力越高	辅助熟练度4
予备攻击	AP值越多、攻击力越高	辅助熟练度4
治愈の知识	使用回复技能、道具时效果提升20%	辅助熟练度2
骑士の夸り	受到吹飞效果的攻击时，会自动返回原来的位置	辅助熟练度6
勇者の盾	成功防御时，AP偶尔能回复2	辅助熟练度7
游击の心得	成功回避攻击时，AP能回复1	辅助熟练度2
暗杀者の追击	成功给敌方附加异常状态时，AP偶尔能回复1	辅助熟练度5
最后の遗志	死亡时我方的AP回复3	辅助熟练度3
英雄の一击	给予敌方致命一击时AP回复2	辅助熟练度6
计画的防御	防御后的次回合，技能所需的AP-2	辅助熟练度3
临战态势	战斗开始的一回合内，技能所需的AP-1	辅助熟练度3
短期决战Lv1	战斗开始的三回合内，攻击威力提升6%	辅助熟练度2
短期决战Lv2	战斗开始的一回合内，攻击威力提升12%	辅助熟练度4
全力回避Lv1	战斗开始一回合内，回避率100%	辅助熟练度2
全力回避Lv2	战斗开始三回合内，回避率提升30%	辅助熟练度5
卫生处理Lv1	战斗开始的五回合内，HP自动回复4%	辅助熟练度2
卫生处理Lv2	战斗开始的三回合内，HP自动回复8%	辅助熟练度5
战斗准备	战斗开始时初始AP+1	辅助熟练度7
危机管理Lv1	异常状态的抵抗力提升10%	辅助熟练度2
危机管理Lv2	异常状态的抵抗力提升20%	辅助熟练度4
危机管理Lv3	异常状态的抵抗力提升30%	辅助熟练度7
应急手当Lv1	连战时HP回复40%	辅助熟练度3
应急手当Lv2	连战时HP回复60%	辅助熟练度7
武者修行Lv1	战斗结束后获得的经验值提升5%	辅助熟练度3
武者修行Lv2	战斗结束后获得的经验值提升8%	辅助熟练度7
毒耐性Lv1	50%的几率不会陷入中毒状态	辅助熟练度2
毒耐性Lv2	不会陷入中毒状态	辅助熟练度4
炎上耐性Lv1	50%的几率不会陷入燃烧状态	辅助熟练度2
炎上耐性Lv2	不会陷入燃烧状态	辅助熟练度4
麻痹耐性Lv1	50%的几率不会陷入麻痹状态	辅助熟练度2
麻痹耐性Lv2	不会陷入麻痹状态	辅助熟练度4
冻结耐性Lv1	50%的几率不会陷入冻结状态	辅助熟练度2
冻结耐性Lv2	不会陷入冻结状态	辅助熟练度4
暗黑耐性Lv1	50%的几率不会陷入暗黑状态	辅助熟练度2
暗黑耐性Lv2	不会陷入暗黑状态	辅助熟练度4
混乱耐性Lv1	50%的几率不会陷入混乱状态	辅助熟练度2
混乱耐性Lv2	不会陷入混乱状态	辅助熟练度4
含み针Lv1	对敌方的异常状态附加率提升10%	辅助熟练度2
含み针Lv2	对敌方的异常状态附加率提升15%	辅助熟练度4
含み针Lv3	对敌方的异常状态附加率提升20%	辅助熟练度7
拜金主义	战斗结束后获得的金钱增加5%	辅助熟练度3
流转幻影	10%的几率伤害完全无效化	训练中随机习得

地图技能			
名称	COST	技能解说	修得条件
サ-チエネミ-	8	一定时间内遇敌率提升	剑熟练度3
スル-エネミ-	8	一定时间内遇敌率降低	细剑熟练度3
プラスアクション	5	我方以初始AP+1的状态进入下一场战斗	剑熟练度3
アタックコ-ル	5	我方全员以攻击力提升的状态进入下一场战斗	大剑熟练度3
ガ-ド コ-ル	5	我方全员以防御力提升的状态进入下一场战斗	枪熟练度3
サ-チトレジャ-	3	一定时间内可以看到地图上的隐藏宝物	弓熟练度3
サ-チイミテ-ト	3	一定时间内可以看出变成宝箱的魔物	弓铳熟练度3
メディカルヒ-ル	5	完全回复我方单体的HP	铳熟练度3
キュア	2	回复我方单体的HP	水熟练度3
ハイム-ブ	5	我方以黑色敌人4倍的速度进行移动（即我方移动4步、敌方才移动1步）	风熟练度3
アド キュア	4	回复我方全体的HP	土熟练度2、水熟练度2
キュアスプレッド	15	完全回复我方全体的HP	火熟练度2、水熟练度2



9种职业乍看上去数量不多，但其中能衍生出的战术变化非常多样，以AP为核心的战斗也有效地控制了技能的平衡性。诚然本作拥有优秀的系统，但有待提高之处也不少，比如敌人种类过少，导致BOSS战的打法过于单调；支线委托的种类太少，完成方式略显雷同；不断“洗白”和“颠覆”的剧情颇为混乱等等。不过育成模式只算展示了本作50%的内容，其真正的意义在于为网战模式服务、输送人才。各种战术设置、技能阵型的搭配要在网战中才能体现出价值——游戏的最大乐趣也在于此。

TIPS 100%命中的攻击技能遇到100%回避的技能时，回避效果优先。



黑岩射手 游戏版		
ブラック★ロックシューター THE GAME		
Image Epoch	RPG	2011年8月25日
日版	1人	6279日元
无对应周边		

PSP

文 酷洛洛&白菜 美编 咕噜



由于酷洛洛同学前往日本败……前往日本参加TGS，于是《黑岩射手 游戏版》的EXTRA任务详细攻略由白菜同学负责了其中一部分。EXTRA任务的流畅非常长，难度更是比本篇要高出不少，一些战绩也要在这里才能完成。大量的隐藏要素都在等待着玩家探索，现在就让我们进入EXTRA任务的世界吧。

EXTRA任务攻略

EXTRA任务并非通关后全部出现，而是各自有着出现条件。下面将详细讲解任务的激活方法以及关卡攻略。可以完成的战绩也将一并详细叙述。

PSS相关任务

开启条件：一周目通关后，关卡列表中就会多出PSS相关的EX任务。
完成奖励：PSS相关的EXTRA任务全部完成后，战绩6-9完成，STAGE6将开启剧情任务“追记、10月24日”。

STAGE 1 トレーラー补修マテリアル

完成条件	收集5个宇宙ガム交给アレクセイ
完成战绩	–

要点：为了修理装甲车，霍布斯需要BRS寻找5个宇宙ガム。EX任务下敌人等级全面提升，攻击也有所强化，不过同类敌人的对策基本一致，对于战至此处的玩家们来说不会有多大压力。宇宙ガム在一些绿色イーター身上。5台绿色イーター分别位于开始区域前方左侧倒塌楼层的边角上、第二个区域的红色箱子中、第三区域右侧拐角的石头后面、最后区域左边的红色箱子、以及跳过对面楼层后、前方两个禁止通行标志中间的加油站。全部消灭后返回交给装甲车前的アレクセイ即可。

STAGE 1 古式のメッセンジャー

完成条件	将シャオミン的信纸交给フォボス
完成战绩	1–13、1–15

要点：先和背后的肖明（シャオミン）进行对话，然后前往目的地与霍布斯对话即可完成任务。这里的红色机械蜜蜂デスジャケット是开启15战绩的目标敌人，可以先行完成该战绩，用トレイサーガン击破5只目标。注意身上的信纸（手纸）存在耐久度，若受到攻击导致耐久度耗尽，就要返回问肖明重新拿信纸。完成后开启13战绩，该战绩需要无伤下完成本任务，デスジャケット同样是主要威胁，能躲就躲，实在撞上了，推荐アグレッサー+スキルブースト+ヴォーハンマー，尽早秒杀掉デスジャケット，至于ハンマーヘッド的攻击很容易回避，单纯HP多一点而已。笨一点的办法还可以先弄破一次信纸，然后一路将有威胁的敌人全部清除，再沿路返回重新拿信纸，再前往目的地……

STAGE 2 男たちの梦

完成条件	时速达到360km/h
完成战绩	—



要点：这里BRS要驾驶黑铁骑无伤躲过每一段的加速点，任何一个阶段被敌人击中都要从当前阶段的时速重新开始。140km/h～200km/h之间的红蓝车轮群非常麻烦，这里笔者直接给出这段路上正确的回避路线（不惟一），红色为“右、左、左、右”，蓝色为“右、右、右、右”，如此循环2次；290km/h～360km/h的最后阶段有一台ジョン・ド-守关，这里推荐ジョン・ド-出现时先靠右行驶，待它出现在BRS的面前准备挥刀时迅速转移到中间，由于其镰刀攻击在画面靠左存在盲点，因此只需移动一格即可躲过，然后再重复一次躲避其第二次攻击即可完成任务。虽然这个关卡全程无伤通过关系到战绩2-13的获得，不过第一次玩时是不会激活战绩的，因此暂时先无视吧。



娜娜相关任务

开启条件：完成β结局（娜娜存活）后，关卡列表中就会多出娜娜相关的EXTRA任务。
完成奖励：娜娜相关的EXTRA任务完成后，战绩6-11完成，STAGE6将开启剧情任务“追记、気まぐれな彼女”。

STAGE 3 ナナの気まぐれテスト

完成条件	3分钟内累计伤害达到50000
完成战绩	3-13

要点：在娜娜的要求下，在指定时间内对敌累计伤害达到50000以上，时间结束后即可完成任务，这里的测试敌人是フォ-トレス的强化版“不夜城”。完成一次后激活战绩13，要完成99999的输出，G-1スナイプ+スキルブ-スト+イクサ・ブレ-ド的组合攻击依然少不了，最后再搭配一个攻击技能即可。敌人一共有6名，往左右切换场景后可以找到剩下2个。



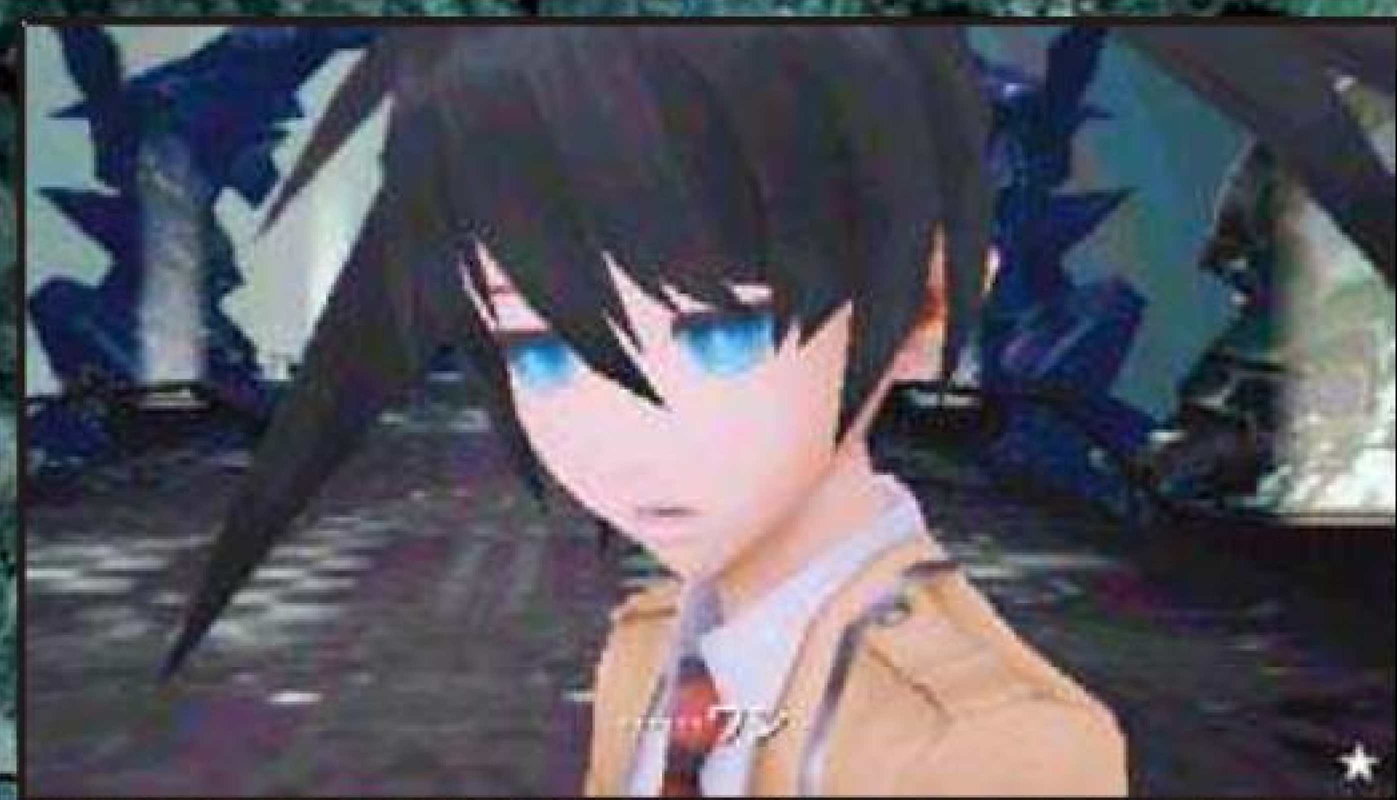
STAGE 4 ナナ姫と黑の骑士

完成条件	保护ナナ到目的地
完成战绩	–

要点：在娜娜到达目的地前，BRS需要保护她免受攻击，一旦她与敌人接触，任务就会失败。不要让BRS离开娜娜太远，因为一些敌人会在娜娜前进的时候突然出现，因此要时刻站在娜娜的身前，一看到敌人立刻抢先排除掉。只要保证娜娜的安全，就不会有什么问题了。注意倒数第三张图的最后转角处，当娜娜拐弯后，会从右边死角处突然杀出一个敌人，非常危险。

STAGE 5 ナナと難解な愛の迷宮

完成条件	遵从ナナ的指示
完成战绩	–



要点： 为娜娜寻找3张信纸，信纸均藏在红色箱子内，跟随场景的指示标前进即可找到，破坏红箱后调查即可。其中第三张信纸的路线和之前相反。路上敌人等级颇高，其中的红色大锤ナフェ・トイズ会直接跳过来自爆，被击中会被直接秒杀，遇到后一定要最快用G-1スナイプ+スキルブ–スト+イクサ・ブレ–ド的组合击毁其中一个。

外星使者相关任务

开启条件：完成PSS相关任务和娜娜相关任务后开启。
完成奖励：完成战绩6-12，开启STAGE6的任务“ザ・ラストゲ–ム”。

ミ–篇

STAGE 1 オトナのハンティング

完成条件	全灭敌人
完成战绩	–

要点： 单纯的扫荡任务。敌人攻高皮厚，可惜攻击模式单一，不成气候。



STAGE 2 タイムカウントファイト！

完成条件	全灭敌人
完成战绩	2–14

要点： スキルブ–スト+ウォ–ハンマ–的组合可以快速清场，即使时间到了换成强力的敌人其实也不怎么强。要完成战绩2–14的话，一开始不要行动，等到2次时间倒数结束，敌人全部换成ビッグマウス后再将6组敌人击破就行了。这个战绩的难点在于第1次时间结束时，BRS会强制出现在地图中央被敌人包围，这个时候要立刻往身后跑，迅速闪避障碍物和面前的敌人后，回到一开始的斜坡再继续等待。完成以上两个任务后将开启STAGE1的任务“ミ–决战前夜・レディ兵团”。



STAGE 1 ミー决战前夜・レディ兵团

完成条件	全灭敌人
完成战绩	2-14

要点：一开始跟随箭头到ミ-的所在地去，路上的敌人要全部消灭。来到ミ-身边后要对付一个大型敌兵，攻高皮厚，不过仍然没什么难度。完成本任务后将开启STAGE4的任务“ミ-・最终决战”。



STAGE 4 ミー・最终决战

完成条件	击破ミ-
完成战绩	4-16

要点：一路上清理杂兵，到了最后一张图时记得将技能改为BOSS战用技能（不用再说是哪些组合了吧）。ミ-除了攻防提高外没有什么变化，照一周目时的老方法就可以轻松拿下了。击破BOSS后完成战绩4-16，且开放STAGE6的剧情任务“とあるエイリアンの日常1”。



マズマ篇

STAGE 1 后续のレッドランナー

完成条件	战胜マズマ
完成战绩	2-13

要点：在黑铁骑上与マズマ战斗。利用瞬间回避来攻击マズマ，成功5次之后利用机枪攻击，マズマ会短暂陷入硬直，此时利用瞬间回避攻击就能造成伤害了。重复4次以后完成任务。マズマ主要有4种行动模式，每次对其造成伤害后都会进行行动模式追加。最初是从远处进行的突刺攻击，掌握好时间能够轻易地进行瞬间回避攻击。不过有时候他会念出一句台词然后使用带火焰的突刺，这个时候是无法进行瞬间回避的，只能先行回避了。造成第一次伤害后，接下来会追加从中距离的远程攻击，看到他将剑像枪一样举起来时就要立刻改变路线。造成第二次伤害后，会再追加在中距离蓄力的追踪弹，当火球蓄力到最大，放出的同时才能进行成功回避。造成第三次伤害后，会将前面所有的行动模式混合起来使用。完成任务一次后激活战绩2-13，要求本关与前面的“男たちの梦”两个EX摩托关卡都无伤通过。



STAGE 4 二人はスナイパー

完成条件	击破数胜过マズマ
完成战绩	-

要点：在限制时间内比マズマ击破更多的敌人就行了。调查地面的五星可以放出烟幕干扰マズマ的进度。剩下的就是尽量多遇敌，即使击破数跟マズマ相同也算作完成任务。完成以上两个任务后将开启STAGE2的任务“マズマ决战前夜・巨大な手”。



STAGE 2 マズマ决战前夜・巨大な手

完成条件	全灭敌人
完成战绩	–

要点： 跟随箭头到マズマ的所在地去，击破マズマ身边毫无难度可言的杂兵后，开启STAGE5的任务“マズマ・最终决战”。



STAGE 5 マズマ・最终决战

完成条件	击破マズマ
完成战绩	5–16

要点： 一路上清理杂兵，有危险的红色大锤ナフエ・トイズ自爆兵在，注意一定要先收拾掉它。到了BOSS图时记得将技能改为BOSS战用技能。マズマ跟ミ–一样除了攻防提高外没有什么变化，照一周目时的老方法就可以轻松拿下。击破BOSS后完成战绩5–16，且开放STAGE6的剧情任务“とあるエイリアンの日常2”。



シズ&カーリー篇

STAGE 3 ここ掘れウガウガ

完成条件	找到3个埋藏物
完成战绩	3–14

要点： 要求找到カ–リ–埋下的3个埋藏物，埋藏物在地面上会以小小的星型标示出来，只要调查就可以了。但是有很多星型标示是伪装的，调查以后什么也不会发生。第1个埋藏物在第2个区域右下侧尽头宝箱的后面；第2个埋藏物在第3个区域往第4个区域切换场景的大道上（面前可以看到蜘蛛状敌人）；第3个埋藏物在最终区域右侧平原处的左上角。另外这个任务的初始区域右侧陨石坑旁边藏着一个粉红色的方块ラッキ–ダイス，击破它就能完成战绩3–14了。



STAGE 4 5分お待ちします

完成条件	5分内到达目的地
完成战绩	4–13

要点： 要求在5分钟内回到黑铁骑的所在地。时间基本上还是很充分的，只要不迷路，就算清完路上的杂兵过去也没什么问题。黄色的死神型敌人追赶过来时基本是逃不掉的，因此要善于利用刚刚战斗完后的一瞬间无敌时间来赶路。另外战绩4–13的目标ワイルド タ–キ–在地图的右上角，完成任务一次后记得再来将其破坏掉，该战绩完成后可以学到技能イグニッション，作用为让其他所有技能可以立刻再使用。完成以上两个任务后将开启STAGE3的任务“SC决战前夜・恐怖の双子”。



STAGE 3 SC决战前夜・恐怖の双子

完成条件	全灭敌人
完成战绩	–

要点：仍然是扫荡关卡。注意这里会出现的蜘蛛敌人，一旦它发动技能，BRS的自动照准就无法使用（包括狙击枪和剑斩击），因此要优先将其击破。最后的大型敌人皮非常厚，而且还有提升防御兼自动回复的技能，可惜它的攻击路数实在是太熟悉了。完成本任务后，开启STAGE1的任务"シズ＆カーリー・最终决战"。

STAGE 1 シズ＆カーリー・最终决战

完成条件	击破シズ＆カーリー
完成战绩	1–16

要点：老规矩扫荡到BOSS面前，BOSS的攻击套路仍然没有变化，只要注意脚下发光时闪避就不会受到大伤害了。击破BOSS后完成战绩1–16，且开放STAGE6的剧情任务"とあるエイリアンの日常3"。



リリオ篇

STAGE 3 マニュアルマニアック

完成条件	到达目的地
完成战绩	3–15

要点：本任务中，リリオ强制干扰了BRS的自动照准功能，因此攻击时需要玩家手动瞄准，而且自动照准系的技能都无法使用，狙击枪和斩击剑可以先换掉了。推荐使用アグレッサー+スキルブースト+ヴォーハンマー的秒杀组合，不然飘忽的蚊子会给玩家造成很大的麻烦。在雪原上会遇到巨大的白色墙壁敌人ホワイトウォール，HP极多，因此建议最后一个技能选择伤害不错，且收招速度快的バーストショット，击破它后完成战绩3–15。雪原左右侧的两张图上啥都没有，直冲小屋区域就好。在目的地处会有一场强制战斗，敌人是15只绿色的蚊子，但是HP要比之前遇到的蚊子多，即使使用アグレッサー+スキルブースト+ヴォーハンマー的组合也很难将其秒杀掉。这场战斗开始前建议将最后一个技能换为アブソリュート零，开场秒掉4只蚊子后，马上会有4只蚊子的增援，如果不舍得使用全弹填充的道具的话，此时最好发动アブソリュート零，硬扛住蚊子的攻击，然后瞄准攻击尽量减少蚊子的最大数量。无敌时间消失后则以防御和回避为主，找到切实的机会再开枪，同时注意自己的热量槽不要过热。这一批敌人扛过去之后，敌人虽然还有不少，但是最大同屏出现量减少为2，这样就可以慢慢地打了。



4 极限のサヴァイブ

完成条件	到达目的地
完成战绩	4–15

要点：本任务中，リリオ强制冻结了BRS的回复功能（不管怎样HP都不会回复），因此要尽可能回避敌人的攻击。技能推荐仍然是アグレッサー+スキルブースト+ヴォーハンマー秒杀杂兵，再配合アブソリュート零自保，否则蜘蛛的无先兆攻击以及毒攻击会很烦人。保持HP在50%以上到达目的地，还可以完成战绩4–15。完成以上两个任务后将开启STAGE4的任务"リリオ决战前夜・Bマシン"。



STAGE 4 リリオ决战前夜・Bマシン

完成条件	全灭敌人
完成战绩	4-14

要点：一如既往的扫荡关卡。注意第3张图中的蜘蛛敌人是完成战绩4-14的目标ペインキャリア，要求用技能スタ-コメット将其击破——但这看似不起眼的要求恰好可以说是游戏中超难达成的目标。因为这只绿色的蜘蛛一开始站的距离用スタ-コメット是根本无法打到的，想要命中就必须等它上前，然而它又经常走两步立刻回身一跳，光是スタ-コメット的冷却时间就能等得玩家心如火燎。这里向大家详细讲解如何完成这个战绩：技能方面的搭配为スキルブ-スト、スタ-コメット、G-1スナイプ和リジェネレ-ト。进入战斗后，绿蜘蛛一般都是两只一起出现，而战绩只需要消灭一只就算达成。准备工作部分是将场上所有的敌人清理干净，然后将剩下的一只蜘蛛打到残血，保证スタ-コメット可以一击将其消灭，接着就正式开始持久战。首先要注意BRS的站位，必须跟剩下的蜘蛛站在同一边，如果站在对角线上，不管怎么发射スタ-コメット，都会因为距离太远而无法命中——也就是说在发射スタ-コメット的瞬间回到蜘蛛的同一边是基本条件；蜘蛛在没有沙尘干扰的情况下一定会优先使用沙尘，这个时候不要出手。沙尘完毕后很可能会吐毒液，镇定地进行回避，同时死死盯住蜘蛛的行动，如果它一旦有上前的迹象，就要最快归位使用スタ-コメット。进行一次移动后蜘蛛有可能继续往前走第二次，这个时候发射出去的スタ-コメット就很可能命中它了。如果此时蜘蛛往回一跳……那么大侠请重新来过。スキルブ-スト+リジェネレ-ト的组合就是为了让玩家有足够的资本跟它玩持久战。如果蜘蛛在上前两步后干扰效果恰好消失，就赶快用G-1スナイプ将其麻痹吧，然后再放出スタ-コメット也能命中，这就是摸奖性质的方法了。总体来说这个战绩非常讲运气，运气不好纠缠个20分钟也是很正常的。完成本任务后，开启STAGE3的任务“リリオ・最终决战”。



STAGE 3 リリオ・最终决战

完成条件	击破リリオ
完成战绩	3-16

要点：老规矩扫荡到BOSS面前，BOSS的攻击套路仍然没有变化，但是攻防提高后对于BRS来说仍然是个麻烦。リリオ会连放两次大招，任意一次中了之后就是秒杀，因此这里强烈建议技能换上アブソリュ-ト零，硬扛住一次，然后完全防御第二次（血量要在2000以上才说得上安全）。击破BOSS后完成战绩3-16，且开放STAGE6的剧情任务“とあるエイリアンの日常4”。



ナフェ篇

STAGE 1 ナフェの宇宙まるごとQ

完成条件	按ナフェ指定的顺序击破敌人
完成战绩	1-14

要点：ナフェ的猜谜游戏。按照ナフェ给出的提示，击倒相应的敌人。如果不小心击破了错误的敌人就会造成任务失败。为了照顾不懂日文的玩家，这里直接给出答案：击破敌人的顺序为绿→黄→紫→红→粉红→白。绿色与紫色在跳过房顶后加油站的左侧，白色与黄色在加油站右侧的坡道附近，红色与粉色在开始区域附近。其中白色与粉色会来回不断移动，而紫色会发现玩家后主动迎上来，需要注意。另外在第6道问题出现后，先不管白色的敌人，将场上粉色的敌人全部消灭，则可以完成战绩1-14。但是这里的粉色敌人都是10个一批出现，使用スキルブ-スト+ウォ-ハンマ-快速清场才不会给自己带来大麻烦。

STAGE 3 冲击！黒服は実在した

完成条件	全灭敌人
完成战绩	–

要点： ナフェ要将BRS抓回去好好玩弄一番，因此派出的敌人“黑服”拥有一招直线的捕获技能チェーン，会放出锁链进行13段攻击，每次伤害高达999，且不能防御，因此看到提示后必须避开。不过这招出招速度很慢，看到双手抱胸的动作后回避就行，而且可以用アブソリュート零硬扛下来，因此难度还是不高的，打一下看一下，注意不要贪刀就OK了。当同屏有三个黑服在场上时，就要时刻盯着左上角的信息提示，一旦看漏一个，搞不好就会前功尽弃。完成以上两个任务后将开启STAGE5的任务“ナフェ决战前夜・自爆TV”。



STAGE 5 ナフェ决战前夜・自爆TV

完成条件	全灭敌人
完成战绩	–

要点： 大量的自爆红色锤子，中了一发就任务失败。推荐看到锤子飞起来后用アブソリュート零硬扛下来，自己集中精神收拾其余的敌人。到达目的地后会面对18个自爆锤子，每3个一组降下朝BRS展开神风攻击。这场战斗给出笔者的打法：第1～3组锤子自爆攻击时，都尽量挨到最后一刻才进行回避，因为回避过早会让一些后自爆的锤子改变飞行方向。第4组锤子躲过前两个后，使用スキルブ–スト+アブソリュ–ト零扛掉最后一个，否则很有可能在回避这个锤子的自爆时被卷入前两个的自爆中。只要这里过了后面就没什么难点了，集中精神到最后吧。完成本任务后，开启STAGE2的任务“ナフェ・最终决战”。

STAGE 2 ナフェ・最终决战

完成条件	击破ナフェ
完成战绩	2–15

要点： 老规矩扫荡到BOSS面前，BOSS的攻击套路没有变化。装备上スキルブ–スト+ウォ–ハンマ–快速清场能减少不少压力。击破BOSS后完成战绩2–15，且开放STAGE6的剧情任务“とあるエイリアンの日常5”。



ザハ篇

STAGE 5 コズミック空手・蛇の巻

完成条件	击破100个敌人
完成战绩	–

要点： 推荐アグレッサ–+スキルブ–スト+ウォ–ハンマ–+バ–ストショット的清场技能组合。

STAGE 5 コズミック空手・虎の巻

完成条件	限定时间内生存
完成战绩	–

要点： 限时为5分钟，每场战斗消耗25秒左右。可以多多回避敌人的追赶来消耗时间。敌人本身没什么难度。完成以上两个任务后将开启STAGE5的任务“ザハ决战前夜・3本组手”。



STAGE 5 ザハ决战前夜・3本组手

完成条件	击破3个ザハズシンボル
完成战绩	5-13、5-14、5-15

要点：ザハズシンボル会无限生成カブトマツシャ-与カブトガンナ-，这两种敌人正好是战绩5-14与5-15的目标。前者用イクサ・ブレ-ド击破5台，后者用バ-ストショット击破5台就能完成战绩。从此刻开始，BRS拥有了无敌的清场技能组合：イグニッション+BBジェノサイド+フォトンシャワ-+ウォ-ハンマ-，无需照准，杂兵必死。另外场上的漂浮小球ザハズダイス用ヴォルケイン击破5台可以完成战绩5-13。完成本任务后，开启STAGE2的任务"ザハ・最终决战"。

STAGE 2 ザハ・最终决战

完成条件	击破ザハ
完成战绩	2-12、2-16

要点：一开始的任务是击破2台ザハズシンボル，而此处的ザハズシンボル正是战绩2-12的目标敌人，要求用ウォ-ハンマ-击破5台。但是一次最多只能击破2台，因此在完成本任务后需要重复再来两次（击破后直接返回就行了）。ザハズシンボル击破后，任务会变更为击破6个敌人。注意攻击最后一个敌人前先调整自己的技能为BOSS战用，因为之后会直接强制BOSS战，没有调整的时间了。ザハ的招式大开大合，没什么值得留意的，轻松拿下就好。击破BOSS后完成战绩2-16，且开放STAGE6的剧情任务"とあるエイリアンの日常6"。

WRS相关任务

到此为止，玩家们应该只剩下STAGE6的战绩没拿了。6-8的要求是破坏所有的ゴ-ルデンド-ン（在HUNT任务中出现的金色小杂兵），如果没有完成，应该是哪一关给漏掉了，重新去仔细找找看吧。STAGE1一共15个，STAGE2一共14个，STAGE3一共12个，STAGE4一共15个，STAGE5一共10个，STAGE6一共12个，具体位置参照《掌机王SP》第166辑攻略中的图片，此处不再赘述。6-13、6-14的要求是完成最后的任务"ザ・ラストゲ-ム"。6-15的要求是BRS到达满级LV50。6-16的要求是拿到所有的战绩。

STAGE 6 ザ・ラストゲ-ム

完成条件	击破WRS
完成战绩	6-13、6-14



要点：大家喜闻乐见的BOSS RUSH关卡。打开地图，前往写有MISSION的地方，与所有BOSS作战。攻略方法并没有什么大变化，而且所有的BOSS都是1条体力槽，利用G-1スナイプ→BBジェノサイド→イクサ・ブレ-ド→イグニッション→BBジェノサイド→イクサ・ブレ-ド的套路可以轻松将他们秒杀（包括ナフエ，她一开始就处于可攻击的状态）。最终BOSS WRS依旧玩不出什么新花样，只是单纯的攻高防高，上述一套同样可以瞬间结束战斗，再退一步说，还有全填充道具"MAXチャ-ジ"呢。本任务完成后，开放STAGE6的剧情任务"とあるエイリアンの日常7"，同时也宣告EXTRA全部结束。

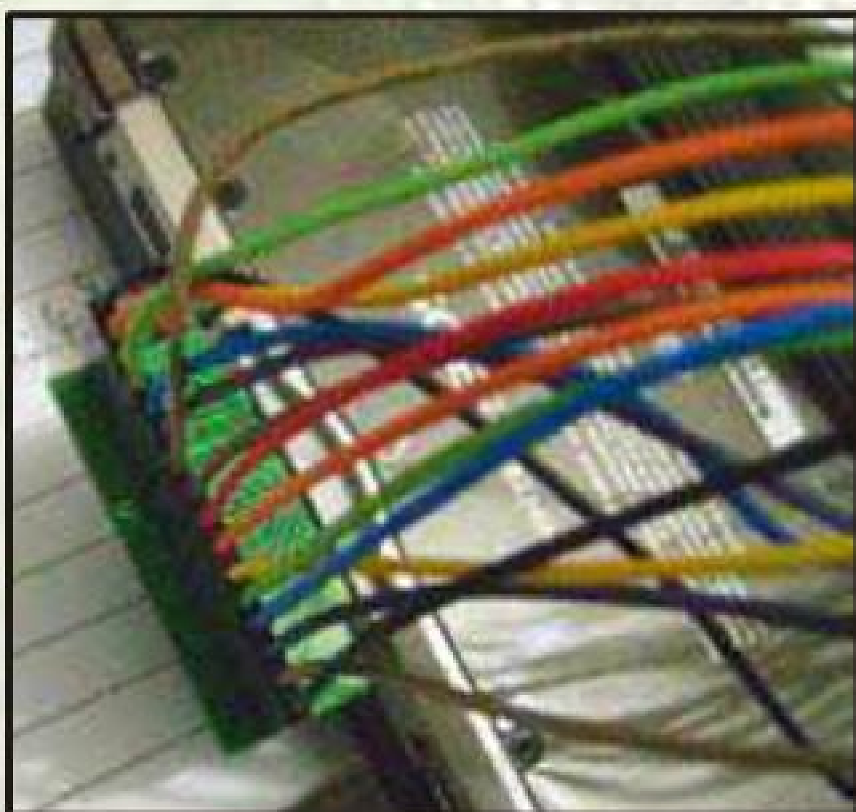
烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

开启破解新时代？3DS首款烧录卡 Crown3DS成功运行3DS游戏

3DS主机发售至今已经有半年多的时间了，主机的破解也从最初的NDS游戏模式被攻破发展到后来的几款3DS游戏ROM被DUMP，可惜这些破解大多数还是停留在技术层面上的，并不能让玩家真真正正地玩到3DS游戏。不过，前不久国外出现了一款名叫Crown3DS的烧录卡可能会改写这一状况。

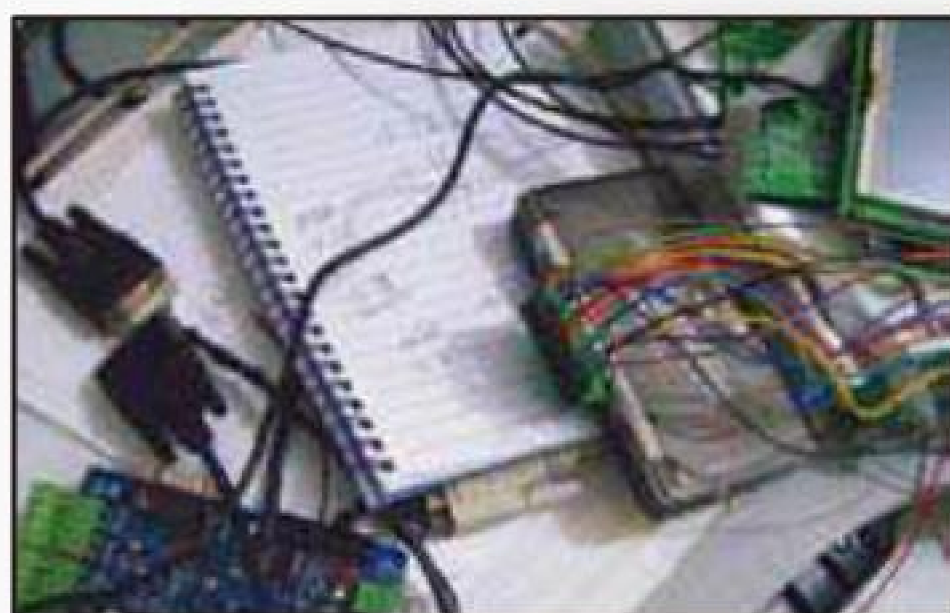
这款叫做Crown3DS的烧录卡，是由国外的某个技术团队研发出来的。卡带可以在3DS上运行最的新系统固件，但目前只支持运行一款3DS游戏：《分裂细胞3D》。该游戏也是由此技术团队自己DUMP出来的，所以网络上并没有该ROM的下载。目前该团队表示他们正准备DUMP出更多的3DS游戏来测试烧录卡的兼容性，并修复烧录卡可能会出现的BUG。虽然说Crown3DS并不能运行所有的3DS游戏，但这个团队依然决定把Crown3DS推向市场，现在国外已经有多家网站接受Crown3DS烧录卡的预订了，价格为99美元。



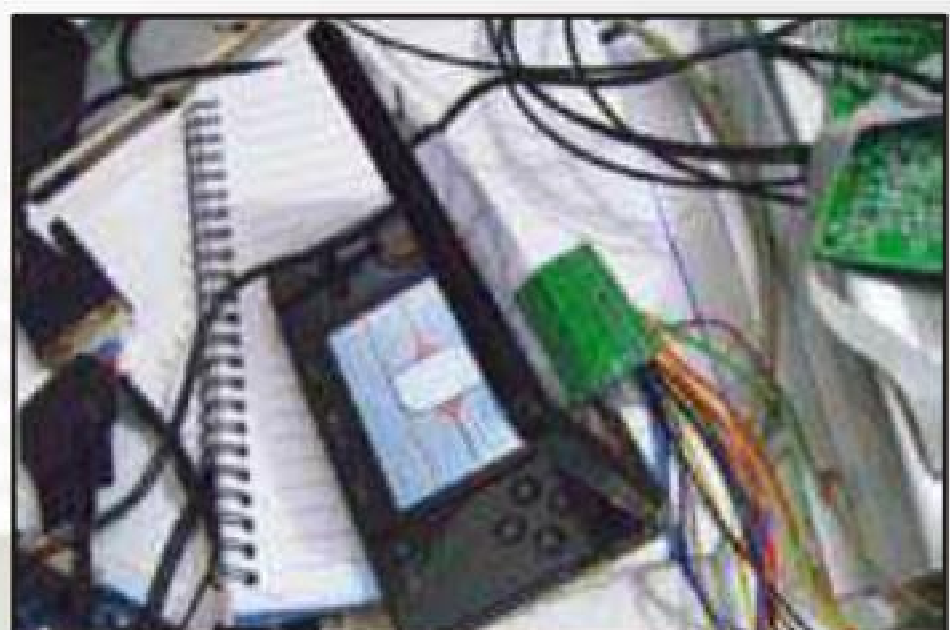
▲Crown3DS团队后来公布的四张图片，这里可以清晰的看到烧录卡的架构。

对于烧录卡的真实性，国外的知名游戏破解论坛已经联系了该开发团队，团队表示Crown3DS绝对不存在任何的虚假炒作，但由于目前还处于开发阶段，属于极度保密的状态，所以公布的消息不会太多，这也是为了防止其他厂商或团队窃取他们的技术成果。

现在，我们也可以从Crown3DS烧录卡的消息中确认出，之前由老牌DUMP小组LGC破解出的几款3DS游戏ROM，并不是单纯意义上的Clean ROM，否则国外的技术团队也不会自己去DUMP其他的游戏进行测试了。对于Crown3DS的公布，国内的烧录卡厂商暂时也没有太大反响，厂商们均表示要等到真正的Clean ROM和Crown3DS烧录发售后才会做后续跟进。此外因为烧录卡暂时只能运行一款游戏，所以厂商们也不排除该团队是通过正版卡带的拆解反运行技术来伪造视频进行宣传。总之，Crown3DS的出现还是为3DS的破解又带来了一丝曙光。至于此烧录卡的后续报道，烧录卡情报站也会持续跟进，期待烧录卡的3DS玩家可以继续保持关注。



▲烧录卡目前好像是利用飞线通过另一个终端来进行操控的。



▲不知道烧录卡的成品能不能控制在原版实体卡带的大小。



▲暂时还只能运行《分裂细胞3D》一个游戏。

栏目主持:酷洛洛

※本辑栏目相关软件收录与光盘以下路径：\VIDEO_TS\VTS_01\plus\

玩转PSP

PSP软件学院

文 GnZaku

随着PSV发售日的正式公布，PSP的生命周期亦开始进入了倒数阶段，但尽管如此，依然有不少自制软件作者在推出和更新各种PSP自制系统上的实用软件。现在就来看一看本辑有什么新软件更新吧。

satelite game

最新版本：V5

satelite game是一款十分实用的插件，有了它，你就可以在游戏中直接调用类似于VSH MENU的GAME MENU（呼出的热键为：START+SELECT）。近日此软件的作者更新了V5版，支持了最新的ME系统和Pro系统，还修正了过去版本中存在的一些BUG。

将光盘中的“satelite game V5.rar”解压后所得到的文件夹放入记忆棒根目录，并覆盖同名文件。为“seplugins”文件夹中的“game.txt”添加“ms0:/seplugins/satelite_game_v5/satellite_game.prx 1”这句语句（不含引号，PSP GO用自带内存开头请改为ef0）。



呼出GAME MENU后，我们可以看到这些选项：“CPU CLOCK”（锁定游戏运行时PSP的CPU频率，一般为222，部分游戏需要强制333。注意：强制CPU 333运行游戏，游戏会很流畅，但是比较费电）；“USB CONNECT”（不用退出游戏，直接插上USB线连接电脑即可访问PSP记忆棒对文件进行操作。注意：这个时候在运行的ISO，在PC端不要对此文件进行操作，要不然可能出现意想不到的状况）；“SHUTDOWN DEVICE”（PSP关机）；“SUSPEND DEVICE”（PSP待机）；“PAUSE GAME”（暂停当前游戏，之后按任意键即可回到游戏）；“RESET GAME”（重启当前游戏）；“EXIT GAME”（退出当前游戏）；“EXIT”（退出 GAME MENU）。

Disc Change

最新版本：V2.5

Disc Change是一款给PSP游戏进行换盘的插件，近日因为《真・三国无双6 特别版》的发售，软件作者takka对Disc Change的版本进行了更新，支持了新的自制系统。在接下来10月即将发售的《最终幻想 零式》也是双UMD的游戏，所以Disc Change就成了一款必备的插件。

将光盘中的“Disc Change V2.5.rar”解压后所得到的文件夹放入记忆棒根目录，并覆盖同名文件。为“seplugins”文件夹中的“game.txt”添加“ms0:/seplugins/disc_change.prx 1”这句语句（不含引号，PSP GO用自带内存开头请改为ef0）。

进入游戏，在游戏提示你换盘的时候按下“L+R+音符”键即可呼出Disc Change插件的操作界面，此时按L/R键或者方向键的左右键可以选择ISO，“O”键为确定，“X”为键取消。选择完对应的ISO后，若成功就会自动换盘。在“seplugins”文件夹内还有一个“disc_change.ini”文件，该文件为Disc Change操作界面的按键配置文件，通过修改第一行的语句就可以对呼出Disc Change操作界面的按键实行自定义。



XMBControl

最新版本：V1.3

TN系统在XMB界面“设定”选项下加入了“TN Settings”这一项，在“TN Settings”中你可以对PSP主机的CPU频率，插件开关等等进行设置。现在有了“XMBControl”这个插件，Pro系统和ME系统也可以在XMB界面中拥有“TN Settings”一样的功能！

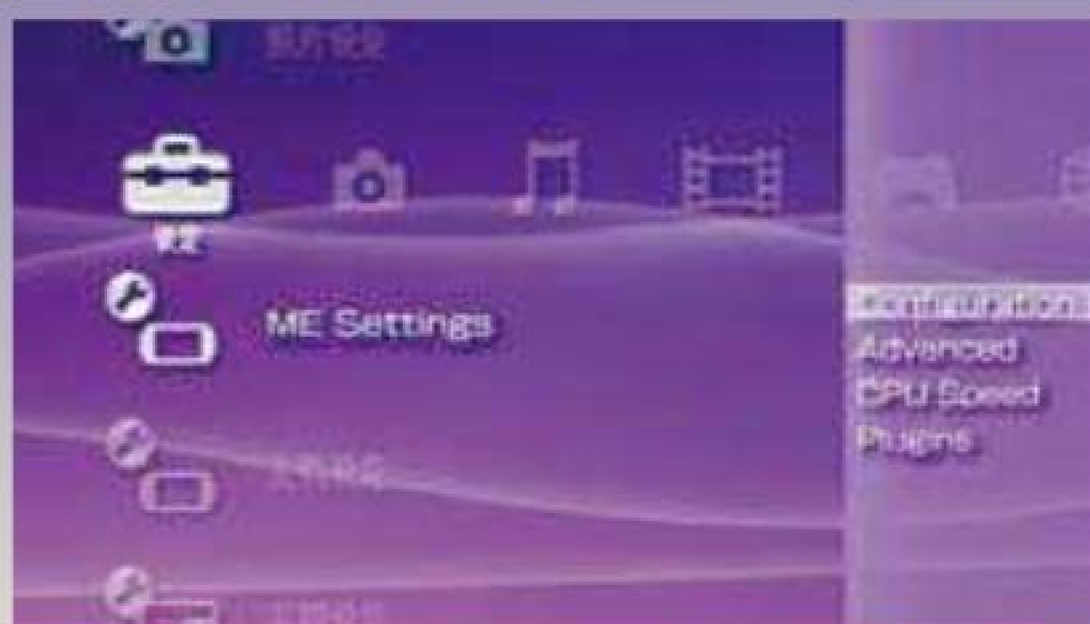
“XMBControl”其实就是把Pro系统和ME系统的Recovery Menu（恢复菜单）中的大部分项目搬运到XMB界面中，让用户更方便，更直观地进行操作。

将光盘中的“XMBControl V1.3.rar”解压后所得到的文件夹放入记忆棒根目录，并覆盖同名文件。然后去XMB界面的“游戏”选项中选择“XMBControl V1.3”。



进入后出现选项，如果你的PSP安装的是ME系统那么就选第一项“Install（L）ME XMB Control”，如果你的PSP安装的是Pro系统那么就选第二项“Install PRO XMB Control”。第三项“Changelog”是更新日志，第四项“Credits”是开发人员名单，可以不用去理会。选择完对应系统的选项后，按“O”键确定安装，提示“DONE”后按“X”键，最后选“Exit”退出。







之后我们就可以去XMB界面“设定”选项中找“ME/Pro Settings”了，“ME/Pro Settings”在“主机设定”上方。选择“ME/Pro Settings”出现选项，“Configuration”为PSP配置设置，“Advanced”为PSP高级设置，“CPU Speed”为PSP运行时CPU的频率设置，“Plugins”为插件管理。进入对应选项中还可以进行详细的设置。

※此软件目前版本不支持6.60 Pro-B9系统

LightSpeed

最新版本：V1.4

LightSpeed是一款MOD软件，它的作用是把LME系统的快速恢复程序“LME launcher”放入XMB界面下“SensMe channels”或者“Digital Comics”这两个不常用的应用中（MOD安装后原本的“SensMe channels”或者“Digital Comics”就会失效）。以后关机想要快速恢复自制系统就不用进入XMB界面“游戏”选项中，在一堆图标里慢慢找“LME launcher”了。

将光盘中的“LightSpeed V1.4.rar”解压后所得到的文件夹放入记忆棒根目录，并覆盖同名文件。首先先运行一次PSP上的“LME launcher”，之后再运行“Light Speed Installer V1.4”。出现界面：按“X”键将MOD安装到“Digital Comics”中，按“□”键将MOD安装到“SensMe channels”中，按“L”键卸载MOD，按“R”键直接退出程序。注意“Digital Comics”这个应用是欧美版PSP主机才有的！如何实现PSP的改区：按“SELECT”键呼出VSH菜单，进入Recovery Menu，选择configuration，将“fake region”那项改成“America”或者“Europe”，之后重启一下VSH菜单就可以了。




```
Light Speed for 6.60 LME-1.4 by The Z and dx3m
Press X to install Digital Comics Mod.
Press [] to install SensMe channels Mod.
Press L to restore original Files.
Press R to exit.
```

MOD安装后的效果：





栏目主持
酷洛洛

掌机市场扫描

在无数玩家的期待之下，PSV的发售日正式发表，紧随而来的就是国内市场PSP价格的大幅波动，加上此前任天堂宣布3DS降价，近期国内的掌机市场可谓全线“大跳水”。有意在近期入手主机的同学就要密切留意本辑的“掌机市场扫描”了。



广州 寒冰

经过漫长的等待，终于迎来了PSV的发售消息，12月17日在日本首发。同时上市的还有数十款新游，真的难以想象到时会何等的火爆。而这个消息将之前价格走稳的PSP再受冲击，价格继续破新低，都跌破1000了，黑色PSP-3000：950元，这个价格之前想都没想过，别的颜色也出现不同程度的跌价，白色1050元、银色1050元、红色1150元、蓝色1150元、紫色1250元，最低的价格不知道能否让大家冲动购买。

3DS方面呢，任天堂近期明言会大力支持“3DS”，3DS的未来表现还是很有前景的，而且，下个月20日，将会添加一个新成员，女性玩家最喜欢的粉红色。但是不管未来如何强势，但目前的3DS缺乏新游戏的局面还是存在，等待着新游的出现，所以由于需求平淡，国内市场价格还是有小幅回落现象。鉴于上述情况，小编还是建议大家不妨早出手好，因为据市场传闻，受任天堂消息刺激，3DS价格肯定会上涨，而且破解的传闻也不断流出，笔者认为可信度还是有的，有心入手的朋友，不妨考虑咯。





北京 德科

降价、新外设、年末游戏风暴，任天堂打出的组合拳虽然在对待老玩家的情感上有些争议，但是对于《怪物猎人3 G》，《怪物猎人4》的连续公布，显然很多玩家会失去抵抗力。日版主机的价格也就此在市场上稳定了下来，黑色，蓝色1300元，红色则根据商家的具体情况贵100到150元，而美版的红色也已经推出，价格为1300元，和日版的黑色相同，美版的黑兰亮色最为便宜——1200元。从实际的游戏目的出发，很显然任天堂的分区策略直接导致日版的黑色和蓝色会成为市场的主流，毕竟那些吸引玩家的游戏都是先推出，甚至是只推出日版。最近网络上已经流出了3DS破解的相关视频，方法虽然成功了，但是采用的手法到时候面对必然的主机板本升级很可能无能为力，而所谓“到时候”就是如果破解方式流入市场，任天堂年末大作必将通过内置升级程序将其屏蔽，对于玩家们来说还是不要把破解进度太放在重要位置，负责像现在的PS3一样一朝破解然后便无新游戏可玩的话也是挺尴尬的一件事情。下个月《新·深爱》会随游戏发售限定版主机，还记得上一次NDSi LL的《深爱》限定版主机的价格足够买到次世代两大家用机还能富裕出钱买游戏，这一次不知道会怎么样。

3DS的降价和PSV的呼之欲出让PSP－3000基本上已经走到了最后，自从降价到970以后也就停

止了下跌，实际购买时算上16GB的存储卡总价也不会超过1200元，大体相当于3DS裸机的价格，原本期待的《怪物猎人 携带版 3rd G》因3DS的《怪物猎人3 G》的出现也变得有些让人不放心。考虑到PSP的配置已经难以符合当今便携娱乐设备的要求，以及最多不超过一年的大作软件供应。想要长期持有的玩家还是多考虑一下3DS或是PSV吧。




上海 书记

国庆大假就要来了，各位玩家朋友们有没有打算在国庆期间购买游戏机的计划？在这里给大家小小的爆个其实已经不算什么秘密的料，那就是请尽量赶在国庆节前一周购买，国庆期间所有游戏机是普遍涨价的，年年都是这样。原因很多，比如销量大增，快递不通导致缺货等等，总之，能提前的尽量还是别赶在大节期间。

PSP目前是没什么变化，价格稳定了很久了，毕竟已经相当便宜了。都已经出了这么多年了，还能在市场上保持这么高的销售量，而且游戏大作也在不断推出，真的是很适合购买的，目前批发价维持在900多，零售价大概1000出头，算上记忆棒，贴膜，包，耳机等一大堆配件全套还不到1200。估计国庆期间会略有小涨，个人预计上涨幅度50左右。现在PSP国内的普及度很高了，到处都看得到拿PSP玩的人，所以，有兴趣的玩家赶紧加入联机对战的大军吧。

3DS价格基本维持不变，因为目前销量确实不咋样，可能破解以后会有所好转吧，但是以现在的破解进度来看……短时间内似乎不太乐观。3DS全套简单配置大约1300～1400可以搞定，其余的比如烧录卡之类的配件大约需要再额外添100块左右，正版游戏价格美版平均200多，日版平均300多，虽说看起来比较贵，但其实如果按物价上涨的幅度来看，真的比以前1400多的NDSi，1800多的PSP要便宜得多了，国庆期间还是值得入手的。至于NDSi和NDS我个人是不推荐购买了，价格真的不划算，只比3DS便宜几百块，都要淘汰的东西了，真没必要省这几百。

配件方面记忆棒没有变化，具体价格参考后面的报价。不过突然想到一点，就是记忆棒已经很久没有出过新版本了，像以前黑棒、红棒、Mark2、HG、一代二代三代……现在基本就没什么变化了，果然，PSP的时代要过去，PSV的时代要来了啊。烧录卡方面现在感觉都差不多了，只有DSTWO明显要好很多，AK、R4、DSONE差距都不太大，各有优势，不过要说性价比的话，目前R4是不错的。

哎……为什么才九月啊，离年底还有整整一个季度，新主机，新游戏大作什么的，真的好难等啊，目前国内掌机市场已经在这个过渡期变得有点畸形了。PSV请快点来吧。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP—3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	掌电堂	950	950	950	950	1000	1000	1280	85	130	225
北京	绿洲电玩	930	970	800	850	900	1100	1300	80	150	260
上海	易玩客栈	950	1050	—	1000	1000	—	1350	—	160	280
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	950	900	500	800	900	1100	1250	80	120	220
安徽合肥	贝贝电玩	990	1100	600	900	1150	1180	1450	90	140	210
广西南宁	光派电玩	1050	1050	800	1100	1100	—	1350	100	160	260
四川成都	新亚电玩	1150	1050	700	1000	1000	—	1350	120	160	230
福建厦门	玩高数码电玩	1100	1100	800	900	1000	1100	1300	100	150	—
浙江杭州	江城博晶电玩	1150	1100	750	1000	1100	1250	1350	85	130	230

硬件短消息



转眼间，任天堂的3DS已经发售半年有余，索尼也按耐不住了。在东京游戏展上，索尼频频放出PSV的相关信息，吸引玩家们的眼球。PSV的发售日已经定在年底的12月17日。索尼更是拉来了无数第三方为PSV开发游戏，像《真・三国无双 NEXT》、《无暇传说R》、《街头霸王对铁拳》等等。而SE更表示，将会在PSPV上推出重制版的《最终幻想X》。如此华丽的阵容，让所有玩家为之动容。啥也别说，从现在开始攒银子吧。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出。

NDS保护包

品名：AmazonBasics Carrying Case
种类：保护包
出品：AmazonBasics
对应机种：3DS/NDSL/NDSi/NDSi LL
官方价格：9.99美元







新主机当然要有包包来保护。这款包包的使用范围十分广，除了3DS主机外，还适用于NDSL、NDSi、NDSi LL主机。包包内部设计合理，可以防止包包掉出。并带有网兜，可以放入SD卡、游戏卡带等小物件。

NDS保护包



品名：iMP Panda Cub Console Case
种类：保护包
出品：iMP Gaming
对应机种：3DS/NDSL/NDSi
官方价格：12.99美元

这款包包国内玩家肯定喜欢，因为使用了中国独有的熊猫图案。包包的外面印有可爱的熊猫头像，甚至连包装也颇有中国元素。包包采用了翻盖式设计，很容易就能将主机拿出来。包包内衬很软，不会划伤主机，还内置了网兜，能放入3张游戏卡带。

3DS耳机



品名：3DS Stereo and Chat Headset
种类：耳机
出品：PowerA
对应机种：3DS
官方价格：24.99美元

如果你想获得更好的音质，又或者玩游戏的时候不想吵到其他人，那就需要给3DS配备一个耳机了。这款耳机采用了折叠式设计，麦克风更可以单独拆下来，方便携带。由于是任天堂授权产品，耳机能够与3DS很好地兼容，可以直接控制3DS音乐播放。

PSP便携电池

品名：大容量バッテリプロテクトケス
种类：电池
出品：Cyber
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：——





不要以为PSV一出，PSP就被遗忘了。毕竟PSP的价格和保有量摆在那里。这款便携电池便是刚刚推出的专为PSP-2000和PSP-3000主机设计的配件。产品能大大增强PSP的续航能力，并能附着在电池的背部，不会影响PSP的正常操作。与之前推出的产品相比，本产品采用了聚碳酸酯材质，做工更好，也更加美观。产品的重量只有45克，不会增加太多负担。

3DS干电池便携充电器

品名：ガチャピン×ムック
种类：充电器
出品：Cyber
对应机种：3DS/NDSL/NDSi/NDSi LL
官方价格：1869日元







3DS是个耗电大户，有时候玩个2小时左右，没有电了。在家的话还好，如果出门在外的话，就需要便携充电器来帮忙了。这款Cyber推出的便携充电器印有喜人的卡通角色，并配有鲜艳的颜色。产品没有内置蓄电池，而是使用4节5号电池作为电源，只要随身携带的干电池够多，就可以为3DS提供源源不断的电力。产品使用标准USB充电口充电，附带了两条充电线，可以为3DS及除老式NDS外的NDS系主机充电。当然，如果你有其他USB充电线的话，也可以给它们充电。

3DS扩张滑杆

品名：3DS CTR-009
种类：摇杆
出品：Nintendo
对应机种：3DS
官方价格：1500日元



3DS的按键多了还是少了？当年底《怪物猎人3 G》推出的时候，你便知道，如果3DS配有右摇杆那该多好。为此，任天堂专门为3DS制作了扩展摇杆。产品实际为一个底座，可以安装在3DS机身的下面，提供了扩展按键，能大大提升游戏操作感。日后会有多款针对于扩展摇杆的游戏推出，像《生化危机 启示录》、《王国之心3D》等。不过，装上底座后，3DS厚度和重量都有增加，对玩家的手也是个考验。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

泼水纳凉节约用电 "泼水娘大集合！2011"



提供


▲活动的用水都是参加者从自家带来的二次用水。

作为秋叶原夏天风景线的"泼水娘大集合！"活动今年迎来第八个年头，这项活动由秋叶原民间团体发起，参加者包括了秋叶原女仆咖啡、酒吧、居酒屋的女仆和女服务生，旨在通过泼水为秋叶原降温的同时，也给路人在视觉上带来阵阵凉意。


▲传统系女仆一直是镜头的重点抓拍对象。

此次活动募集到24家店铺，女仆和女服务生的人数超过了50人，并且还请来了声优和Cosplayer为活动锦上添花。活动由早上11点开始，参加者一字排开将地面打湿，场面甚是壮观。到活动结束为止，成功为秋叶原车站前的广场降温0.6度。另外今年由于受东日本地震影响，所以活动举办方还呼吁商铺每天开店时都打湿门口的地面降温，可有效减少空调的使用，以达到节约用电的目的。


▲这次还有AKB系偶像风格制服的MM参加。


▲Cosplayer也卖力地泼水。


▲穿着和风系衣装的MM拿小勺子泼水非常有意境。


►拿着相机的宅男们也不怕被弄湿，不断拉进距离抓拍。


▲看到镜头对准自己，三位MM都很配合地摆出POSE。



一年的等待！PS3《无尽传说》强势发售！

白菜 提供

“《传说》系列”的最新作《无尽传说》已于9月8日发售。本作作为“《传说》系列”15周年纪念作品，自公布以来就一直集注目于一身，在日本以及中国国内都引起了很大的反响。在发售当日，日本绝大部分店铺都将其作为重点宣传游戏。而Sofmap则是最为卖力的一家，来看看它是怎么宣传这款作品的吧。



▲游戏的本体，左上角有15周年纪念的图标。



▲PS3主机同捆版。



►“庆祝！《无尽传说》发售！”“自PS3公布《传说》新作以来等了1年以上了！”



▲Sofmap的店铺特典：原创电话卡。





▲Sofmap的推荐游戏宣传！“不愧是15周年纪念作！一直很认真！”

►Sofmap本馆7楼也在陈列发售。旁边还有系列作品的Best版，应该会有人顺手收一张的吧。



▲Sofmap的娱乐馆1楼新作平台处，用了3台显示器来播放《无尽传说》。



◄“可以玩到真正《传说》的新《传说》，神之《传说》在此降临！”这里“真”、“新”和“神”的发音是一样的。标语也玩上了文字游戏。

《无尽传说》是系列15周年纪念作品，参照之前10周年纪念作品《深渊传说》来看的话，素质是非常有保障的。游戏以“精灵术为文化构筑的世界”为舞台，讲述了“裘德·玛缇斯”与“米拉·马克斯威尔”的冒险。本作是系列史上第一款“男女双主人公”设定的作品，可以从两名主人公不同的视点体验故事。动画由制作了《空之境界》剧场版，最近大红大紫的ufotable操刀。超爽快的战斗与育成系统非常容易上手。另外还有大量的DLC服装可以进行下载，满足了各种Cos爱好者的需求。不仅是Sofmap，像Gamers这样的大店自然也不会怠慢这部作品。看完这些照片，你是否也有些心动了呢？

▼Gamers的店头贩卖处。



▼Gamers的6楼，大张的女主角米拉人物挂画。





▲Gamers的店铺特典是折扇！



苍穹 提供

经典8位机游戏角色 共同聚首《阿波波的大冒险》

ABOBO'S BIG ADVENTURE

看到这熟悉的点阵画面，你是否有泪流满面的冲动呢？这就是在今年9月份推出的新游戏——《阿波波的大冒险》。当然，这是由爱好者自发制作的非官方作品，游戏融合了来自各FC作品中的经典形象，把玩家们带回那个充满纯真乐趣的8位时代。由于版权等因素，本作不会发行或提供ROM，只能在其官方网站上以免费FLASH游戏的形式玩到。

要问阿波波（Abobo）是谁？阿波波就是《双截龙》中的光头壮汉，在原作中整天被玩家打得鼻青脸肿的他如今终于当上了主角。“我们希望新一代的玩家明白，游戏并不需要依靠华丽的3D画面，充满乐趣的经典8位机游戏是今天的孩子们所错过的，希望我们的游戏能带他们感受老游戏的魅力。”这是主创者Roger Barr的原话，而本作早在2002年就开始策划并着手制作，至今耗费了将近十年的时光，不得不令人感慨他们的毅力以及对游戏的热爱。

本作的剧情说的是阿波波的儿子遭到绑架，于是他一路过关斩将，只为救出自己的爱子。游戏中出现了大量经典FC游戏中的场景和角色，玩法则是经典的横板过关。主角的动作丰富，不但引入了连击系统，甚至还有怒气槽和必杀技的设定，在不同的关卡中，主角的必杀效果也有所不同。游戏中还充斥着令人喷饭的幽默搞笑元素。

本作在7月份的Comic-Con 2011展会上曾以实体机的形式展出，这仅有的一个机台所承载的“满眼游戏性”的作品，却令不少玩家驻足围观。



▲开场的“绑架”桥段明显是向《双截龙》致敬。



▲有趣的过场动画实在是令人笑到肚子疼。





▲看着这些熟悉的杂兵，有没有“群魔乱舞”的感觉？



▲《魂斗罗》+《魔界村》，注意主角损血后头像的变化。

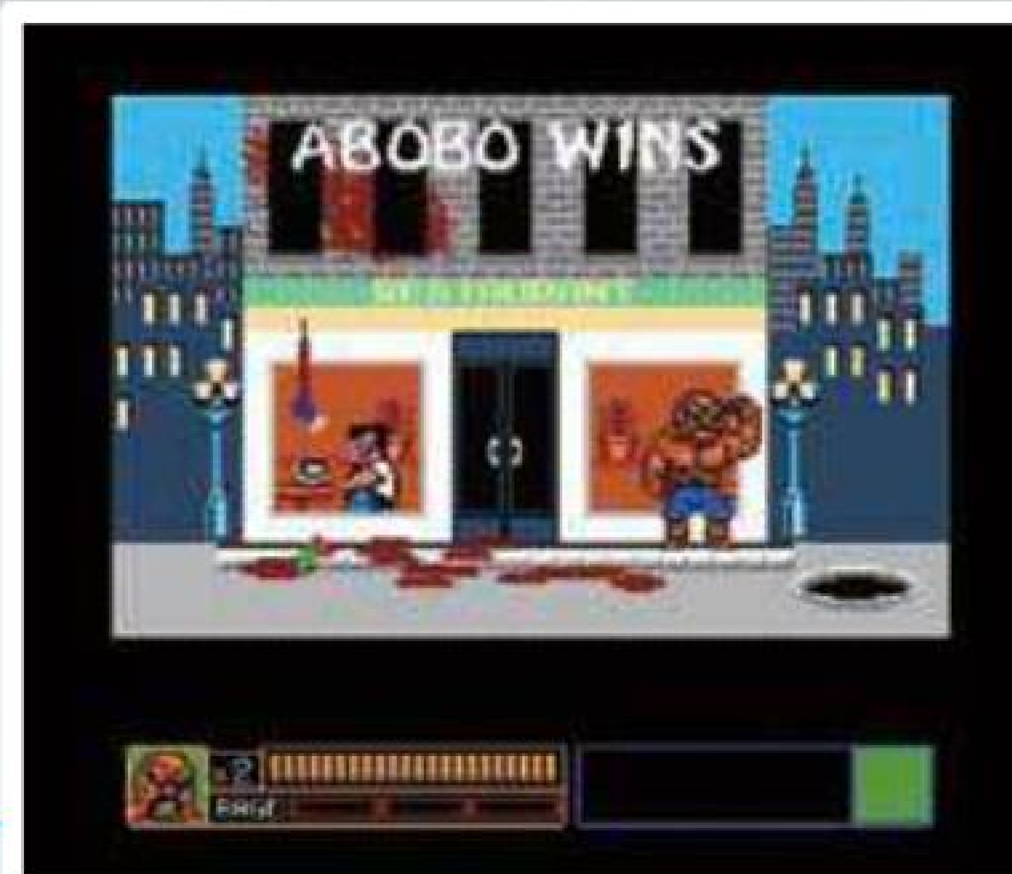
▼对手被阿波波打得“四分五裂”，饭店里的国夫君都吓傻了。

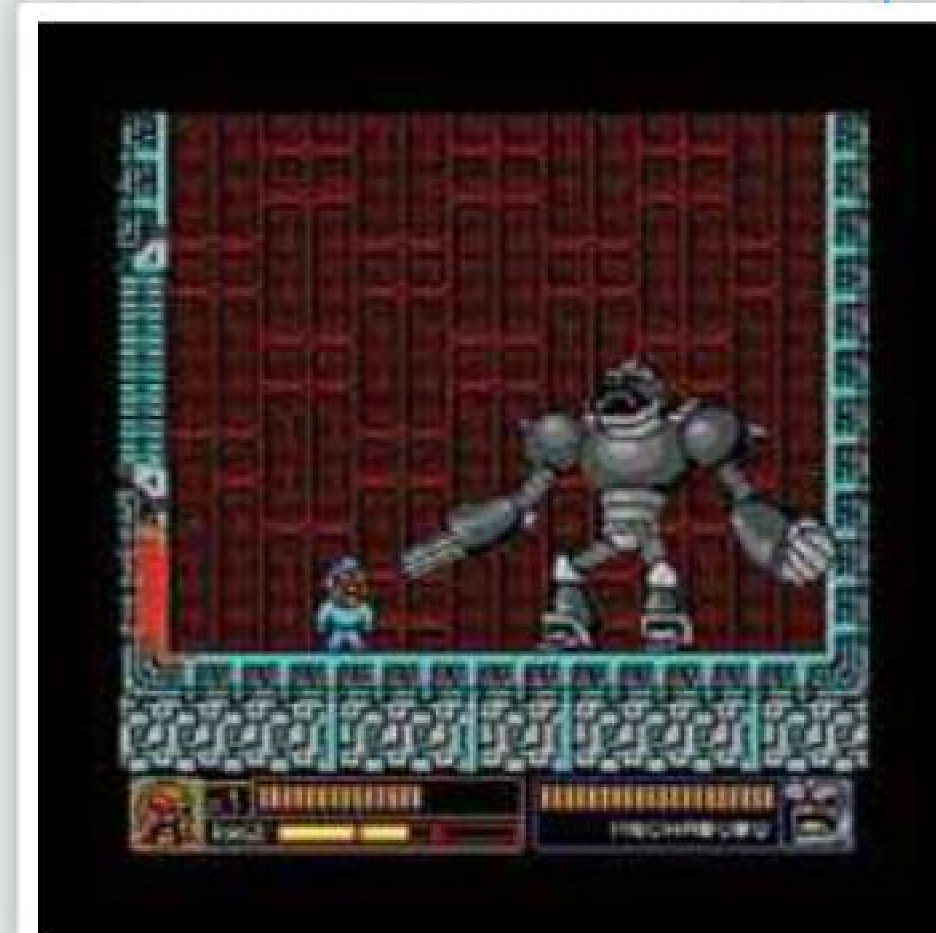


▲在Comic-Con 2011展出的实体机，看来还支持双打。



▲怒气槽蓄满后释放必杀技的特写画面。





▲“洛克阿波波”严阵以待，准备挑战巨大的BOSS。



酷洛洛 提供

希罗&小神晶现身广州

绿川光、今野宏美十一黄金周见面会

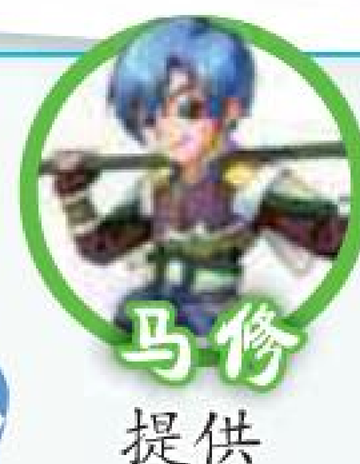


近年虽然不少日本动漫歌手前来国内开唱，不过其中真正赐予我们喜欢的角色声音的灵魂职业——动漫声优却并不多。而今年10月3日晚上7点，在广州蓓蕾剧院将举行一场别开生面的声优见面会，主角便是我们熟悉的绿川光先生和今野宏美小姐。

这两位声优均属日本青二事务所。其中绿川光所饰演的角色们可以说印证着我们这些游戏动漫迷的成长：《灌篮高手》的流川枫、《新世纪GPX》的新条直辉、《高达W》的希罗、《宿命传说》的里昂、《魔装机神》的安藤正树、《空之轨迹》的剑帝莱维……其细腻的独特声线为中国粉丝所熟悉，其配音的众多动画及广播剧作品都深受声控们的追捧。今野宏美虽然是近年来的声优新秀，但其演绎的角色也为广大动漫迷所熟悉，如《幸运星》的小神晶、《圣诞之吻SS》的中多纱江、以及今年4月新番中《日常》的博士等。此外根据官方消息，主办方更是特约担任电影《魁拔》中蛮吉中文配音的刘婧荦为本次声优见面会的主持人，今年十月黄金周真可谓多姿多彩。

《口袋妖怪 黑・白》

超梦配送月末开始



马修 提供



超梦（ミュウツー）是初代《口袋妖怪》中最强的精灵，和后来的同地位精灵相比，超梦虽然没有神兽地位，但却是通过DNA改造的口袋妖怪，在能力上并不输给神兽们。

如今，这个在初代的关东大陆被人为制造出来的口袋妖怪，也将来到系列第五作《口袋妖怪 黑・白》的舞台伊宿大陆，而方式则是在9月26日～10月31日期间，通过Wi-Fi配送。目前已知的是针对日版，美版及其他版本的详情尚未公布。各位口袋玩家们注意日期哦，到时候别忘把超梦给下载到你的《黑・白》里去。



▲初代《口袋妖怪》中登场的超梦。



◀在首部剧场版登场后的霸道表现，以及在游戏中表现出的强大，让超梦在《口袋妖怪》已经发售了15年、口袋妖怪数量达到649种的今天，仍然有着相当高的人气。

经典主题乐园



好游戏 永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题 原始人



原始人那古老的、充满自然风情的生活是不少ACG作品的素材，像《摩登原始人》这样的经典之作也是层出不穷。在这些作品中原始人并不是以野蛮、无知的形象出现，他们的扮相往往非常可爱，以美丽的大自然作为背景，古老的生活与战斗的方式用现在的眼光来看不禁有一丝“萌”的感觉。这些作品大多数风格都轻松、搞笑，因此受到了不少人的欢迎，与原始人相关的游戏亦是如此，这种轻松的游戏风格十分适合人们用来放松自己的心情。

◀《摩登原始人》动画是很多人童年的美好回忆，其相关的游戏作品素质也非常不错。

文 狮子心



高桥名人之冒险岛3

游戏类型	ACT
游戏年份	1992年

原机种：FC　模拟器：NesDS/NesterJ　适用机种：NDS/PSP

《冒险岛》是FC时代的经典ACT系列，系列的第三作更是集大成之作，既很好地保留了初代所奠定的基调，又继承了2代大受欢迎的坐骑系统，而且还加入了更多的道具，并增加了隐藏关卡设定，可以说是可玩性最高的一作。游戏中无时不刻不体现着浓厚的原始社会风格，主角那原始的着装、武器以及场景中美丽的自然风光，很容易把玩家带回到那个原始时代。主角不但自己拥有战斗能力，并且还有着一帮十分可爱的帮手——能力各异的恐龙，能在熔岩中行走的火龙，能在水中自由移动的冰龙等等。每关开始前玩家都有整备的机会，可以选择本关要使用的武器、坐骑，也可以将之前关卡中收集的道具给预存起来，十分贴心。关卡中蕴含着大量的隐藏要素，除了隐藏蛋、隐藏钥匙外，还有不少的隐藏关卡，玩家可以在其中找到珍贵的守护石，这样就能获得抵御一次致命攻击的机会。以上种种设定让玩家有着反复游戏的欲望，游戏的难度虽然不高，但流程相当长，本作也没有保存进度的设定，因此想要通关就必须一口气玩通。



▶标题画面就能体现整个游戏的主题——骑着恐龙像原始人一样战斗吧，少年！

特别推荐



摩登原始人

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1991年

《摩登原始人》是一部非常经典的动画，Taito也在FC平台上推出过同名的游戏作品。游戏中的武器非常丰富，玩家可以通过长按B键来使出蓄力一锤，也可以获得其他的武器来进行攻关，例如手枪、炸弹等，合理运用不同的武器对玩家应付关底的BOSS十分有帮助。本作的关卡设计并非是一味单纯的横版过关，其间还穿插了很多趣味关卡，例如第二关就要跟别人单挑篮球。而在通关后完成3次挑战篮球关卡，还可以获得跳、潜水、飞行3种能力。类型多样的关卡令人感觉十分新鲜，游戏中的场景也很丰富。本作的整体难度不高，最终BOSS共有4种不同的形态，算是游戏中最大的挑战。游戏最值得称道之处就是对于原作动画的还原，尤其是游戏的过场，很好地遵循了原作的画面风格，推荐玩家们体验一下这款昔日的经典作品。



▶游戏对于原作的人物形象还原得十分到位，很好地勾勒出了原始人的世界。



战斗原始人

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1991年



▲被女人追着跑的结局是三种结局最好的一种，至于另外的两种结局嘛……嘿嘿。

本作是由以“《重装机兵》系列”而为国内玩家所熟知的Data East所制作的优秀作品，在充满了石器时代风格的本作中，剧情依然是被用烂了的英雄救美，不过这个“救”的过程却相当有趣。主角身着树叶制作的衣服，武器是充满原始风格的石斧、飞镖，敌人除了原始人外，也有各种恐龙、怪物等。本作中的角色较大，给人一种很有魄力的感觉，人物很多动作都相当滑稽搞笑，各种夸张的表情也常常让玩家捧腹。游戏的操作十分流畅，在双打的时候还可以将自己的同伴当做武器扔出去，由于是街机的移植版，因此本作的难度不低，即使是双打也需要磨练一番才能通关。游戏还采用了多结局的设定，在前面关卡的路线选择会影响到玩家最后的结局，至于结局也是相当恶搞，玩家如果想抱得美人归也需要动一番脑筋。



FC原人

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1993年

本作是由Hudson推出的一款趣味游戏，主角设计得相当特别——是一个小光头，他的攻击方式也非常有意思，光光的脑门就是他最有力的武器。主角对于烤肉非常热衷，只要吃下一块烤肉，无论从面相还是能力都会发生质的改变，他的脑门将会变得更为凶悍，而且最大的烤肉可以令其进入一段时间的无敌状态。游戏界面给人最大的感觉就是简洁，没有当时流行的时间限制、分数收集等各种数据充斥于屏幕，游戏的风格也回归到一种原始的简单美。关卡中同样有不少隐藏要素的设定，比如场景中可以得到一种类似于竹蜻蜓的道具，能够把玩家带到隐藏的迷你游戏中。很多小游戏设计得相当有意思，这些有趣的迷你游戏给游戏增色不少，本作的难度也比较“亲民”，十分适合休闲时候把玩。



▲游戏中可爱的小光头吃肉之后就会变得异常凶悍，这算是“食肉色变”么？

哀子

昵称：哀子
年龄：秘密
身高：秘密
生日：3月6日
职业：读书ing
星座：双鱼
性格：其实我很聪明……
喜欢的游戏：B……什么类（你懂的）
喜欢的动漫：《名侦探柯南》、《夏目友人帐》
喜欢的颜色：绿、粉
喜欢的电影：很多
喜欢的音乐类型：治愈的
喜欢的异性类型：请给我一个384
口头禅：哦



一不小心又过一个暑假，不知道同学们是否已经回到往常的学习状态呢？全年无休赶稿子的小编可是对你们表示羡慕嫉妒恨呐！但为了让大家看到更多内容，小编们可不会嫌辛苦的哦（仰头）。希望本辑栏目请来的这位个人资料有点神秘的女嘉宾，可以给大家提一下神吧（该效果仅对男读者有效）。

酷洛洛：哀子先来给读者们打个招呼吧。
哀子：《掌机王SP》的读者们大家好（笑）。
酷洛洛：哇噢，哀子你的个人资料看起来很神秘……
哀子：懂的人都懂（奸笑）。
酷洛洛：这……好吧，哀子最近有没有玩些什么游戏呢？
哀子：最近都没有时间玩游戏呢～坐地铁的时候会大多会用iPhone玩下《水果忍者》。
酷洛洛：那看起来挺忙的，是因为学业么？
哀子：各方面啦。
酷洛洛：呃，在个人资料发现一个奇怪的东西，什么是384……求指教。
哀子：《黑执事》的赛巴斯酱！因为个人生活自理能力比较差，想要一个赛巴斯一样的执事。
酷洛洛：哦～的确有不少女生会向往执事型的男生呢。
哀子：是啊！





酷洛洛：投递的照片都很给力呀，哀子玩Cosplay有多少年了，是以什么契机开始的呢？
哀子：多少年还真没有算过，其实都是断断续续地在玩。至于契机嘛，以前看某动漫杂志的时候，认识到一名Coser，之后就一起开始玩了。
酷洛洛：那哀子出过的角色应该也不少吧，有没有觉得自己和哪个角色相似呢？
哀子：其实还真没有觉得哪个角色和自己像，不过吐槽这一点的话有朋友说过像《幸运星》的泉此方。
酷洛洛：是因为本身的宅倾向？
哀子：嘛，感觉吧。如果是自己感兴趣的话题会跟此方一样滔滔不绝。
酷洛洛：那哀子一般对哪些话题会感兴趣？
哀子：B……什么的
酷洛洛：好吧，我把之前的更正一下，应该是腐倾向。其实应该让我们的半夏女编来和你做采访，不过估计你们的话题大多也登不出来（笑）。
哀子：这样估计就采访不了啦，而是变成两个人在讨论了。







■《Vocaloid》镜音怜







■《歌之王子殿下》来栖翔

酷洛洛：最近哀子有没有在追什么新番呢？

哀子：《歌唱王子殿下》、《夏目友人帐》第三季、《青之驱魔师》。

酷洛洛：这……意外地多，你资料写的柯南也有在追么？

哀子：《柯南》不会一集集地追，存多点再一次过看才爽。

酷洛洛：哀子的Cos作品好像有不少男性角色呢。

哀子：呵呵～其实密集出演男性是从镜音开始的，之前都很少。

酷洛洛：出演男性角色和女性有没有什么差异呢？

哀子：这个我倒发现一个有趣的规律，出男性不会从上往下拍（=v=）

酷洛洛：因为避免看起来不够高么？

哀子：是因为COS男性角色的妆容也有不同，从上往下眼睛会太大，我COS的都不会是很高的男性，至于高不高这个问题……就不要太执着了（= =）。

酷洛洛：喔～受教了！



■《薄樱鬼》藤堂平助



酷洛洛：除Cosplay以外，哀子可不可以说一下平时有些什么嗜好呢？
哀子：嗯……喜欢研究妆容。
酷洛洛：第二次出现这个关键词……是指化妆技巧么？
哀子：各种化妆的方法~其实有蛮多朋友会问我这方面的事情，挺开心的。
酷洛洛：难怪总觉得哀子的化妆都很给力。
哀子：都很淡的，因为很少上舞台比赛，都没有研究过舞台装，只会一直在追求怎么才自然。
酷洛洛：有没有什么可以跟《掌机王SP》上的女读者分享的化妆心得呢？
哀子：如果想要遮瑕的话，粉底液要用点的方式来上（=v=）。
酷洛洛：呃……我这个大男人表示看不懂，这个扩展起来会不会说不完？
哀子：会（笑）。
酷洛洛：好吧……







酷洛洛：好了，也差不多是时候结束这次访谈了，麻烦哀子和读者们最后说几句话吧（欢迎各种宣传、广告、卖萌等留言）。
哀子：请大家多多支持《掌机王SP》（=v=）谢谢大家（ ╭(╯3╰)╮ ），如果有兴趣关注我的话可以，可以关注新浪微博的“猫步她老公哀子”哦（广告嫌疑）。

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。
任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。
任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。
联系E-mail：pgking@263.net

如果爱，请深爱



看了JIDE同学的这篇文章后，我的第一反应是那些假期中补课的同学，我只能说你们辛苦了……貌似我当年上学的时候还真没去补过课，时间都浪费到玩游戏上了（某编：把这个炫耀的人拖出去活埋了）。

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

暑假集训

对于有社团活动的人来说，暑假中的集训是相当值得回忆的。相对一个人宅在家里，几个朋友住在一起训练总会有些好玩的事情发生。不过近来的一些传闻对十羽野高中的网球社来说，可就不那么令人愉快了。

“听说了么？”两个女生靠着教室门边鬼鬼祟祟地说，“我们校长决定要找个新教练。”

“咦？为什么？”

“说是我们现在的实力有很大问题……”那女孩犹豫了一下，“而且还说我们实力一直这么糟糕的话，就要被废部。”

“废……废部？”另一个女孩感到不可思议，“但……我们社团中不是有个很强的人么？”

“‘很强的人’，你是指？”

“就、就是那个二年级的……”话未说完，两人身边的门就“唰”地被移开了。

“Hi～晚饭已经做好了哦！”爱花拎着一大锅咖喱走了进来，她看到那两位同学一脸严肃地看着自己，她有些不知所措，怯怯地问：“怎、怎么了，有什么……不对吗？今天……不是说好吃咖喱的么？”

“唉……看来校长的担心不无道理，”其中一个女孩叹着气无奈地说。

“咦？”爱花一脸天然地来回看着那两人。

“没什么大不了的事，高岭同学。”那两个女孩摆了摆手、走出门去，“以后也请努力吧。”

“呃……嗯。”虽然不知道对方在说些什么，这个马尾女孩却先答应了。她在晚饭休息时与几个要好的朋友讨论着。

“是不是我们社团最近发生了什么？总感觉大家有些怪怪的。”

“你是说那种微妙的紧张感吗？”本多擦着嘴不经意地说，“最近听说过我们网球社会来个新的教练之类的话……”

“嗯，新的教练？为什么？”

“当然是因为想在比赛中有个好成绩了。”男孩无奈地笑笑，“说实话，我们社团的人不少，但能够独当一面的选手却不多……”

“啊！”爱花倒吸一口冷气，轻轻自语着，“难道是我扯大家的后腿了？”她很快就站起身来，握着拳头下着决心：“好，为了不让大家困惑，我要开始努力了！不能再这么碌碌无为了，嗯！”说完她就抓起球拍朝外走去了。

看着那女孩离开的背影，本多自嘲般地笑着：“似乎完全没听到我那句‘爱花你已经是我们这数一数二的强人了’啊……不过即使爱花能力再怎么强，也无法将我们部的整体水平提上去吧？”这个男孩快步追了上去，拉住女孩的手，“等等爱花，我们一起去。”

当本多再回到宿舍时，早已经筋疲力尽。他一进门就趴到了地板上，断断续续地说：“简

直、是开玩笑，再……再怎么要锻炼体力，也不用绕着操场跑20圈吧！”

“20圈？”男同学惊异地说，“你疯了么，跑那么长？明天早上你肯定会小腿酸到抽筋的。”

“哈……”仍然趴在地上的本多苦笑着，“总之，我先去冲个澡……”他吃力地站起身来，扶着墙走向浴室。但是他发现浴室的外面有个黑影在晃动着，他好奇地打开窗子一看，只见一人在黑暗中翻弄着什么，借助着昏暗的灯光，本多分辨出了那个人影。

“相川，你怎么会在这里？你不是无社团的人么？”

“嘘，伙计，轻点。”相川把食指放在嘴前，“到这来……哎，知道暑假集训最让人期待的是什么吗？”

“呃……”本多本来发涨的脑袋更疼了，“别卖关子了，说吧。在晚上还有什么值得期待的？一边被虫子咬一边数星星么？”

“嘿嘿！”那个夜访者用胳膊勾住好友的脖子，“伙计，我保证你今天会有个难忘的回忆！”

“啊？”本多半信半疑地看着他。

“跟我来！”随后他们绕到了宿舍的后面，相川开始放慢了脚步，他压低声音说，“放轻点你的脚步，我们可不能在这里暴露了。”

“可我们这是要去哪啊？”

“目标就是那里！”相川用手指着一扇气窗说。

“那是个……”本多盯着那扇正向外涌出水汽的窗，努力将那个房间的位置和记忆中的地点核对上，“难到……是那个！”

看着恍然大悟的同伴，相川坏笑地捅了捅对方的肚子，“没错，就是‘那个’。你想，还有什么值得让我放弃休息，忍受蚊虫叮咬跑到这里来？”

“但、但、但是，偷窥不好吧？”本多羞得满脸通红，连话都说不清了。

“嚯，有什么好担心的？为了这一天，我可是作了充分的准备啊。”相川从口袋里掏出了一个自制的潜望镜，“瞧，这个可是我自己做的，只要我们站在窗子下面，然后将窗户打开一条缝，我们就可以……嘿嘿嘿！”这个色鬼显然已经陷入了他的幻想之中了。

“喂喂，口水流出来了……”本多看着对方那副表情，无奈地提醒着。

“好了！让我们开始行动吧。”相川擦去口水，伸手去打开气窗。其实他此刻也十分紧张，两手都在微微颤抖。他在想，如果动静太大，会不会被里面的人发现？但是，如果用力过小，气窗又无法打开，此次行动就会失败。他的手已经扒住气窗的两边了，稍稍向上抬去，那生锈的铁框发出了“咯”地一声——这声音并不算太大，甚至可以说很轻，但对那个时候的两人来说，简直是如同巨雷炸响般的轰鸣！相川瞬间松手，转身紧紧贴墙站好，他惊恐地看着身边相同动作的同伴，连呼吸都停顿了。他似乎感觉里面的人走了过来，检查着气窗附近的异样。

之后过了大约5分钟——但对这两个“特工”来说，简直是5个世纪。相川悄悄地探头上去仔细听着——没有什么动静。他将那个潜望镜的一头悄悄地挂在了窗台上，接着他颤抖地将眼睛凑到那个观测孔上——但是他很快就放了下来，失望地看着本多，说：“我忽略了一件事情……该死的水汽把我的镜片弄得模糊不清，我除了白茫茫的一片以外什么都看不到。”

“那，那还是算了吧？”

“不行！都到这一步了，怎么能就此放弃？”相川说得十分大义凛然，完全不像是在去偷窥的场合，“我们人类就是永不放弃、克服众多困难才走到今天的，男子汉决定的事情，怎么能轻而易举地说放弃？”说罢，他准备以肉眼直接观察目标。

“那边是什么人？”

两人惶恐地互相看了一下，异口同声地大喊了一声：“快跑！”

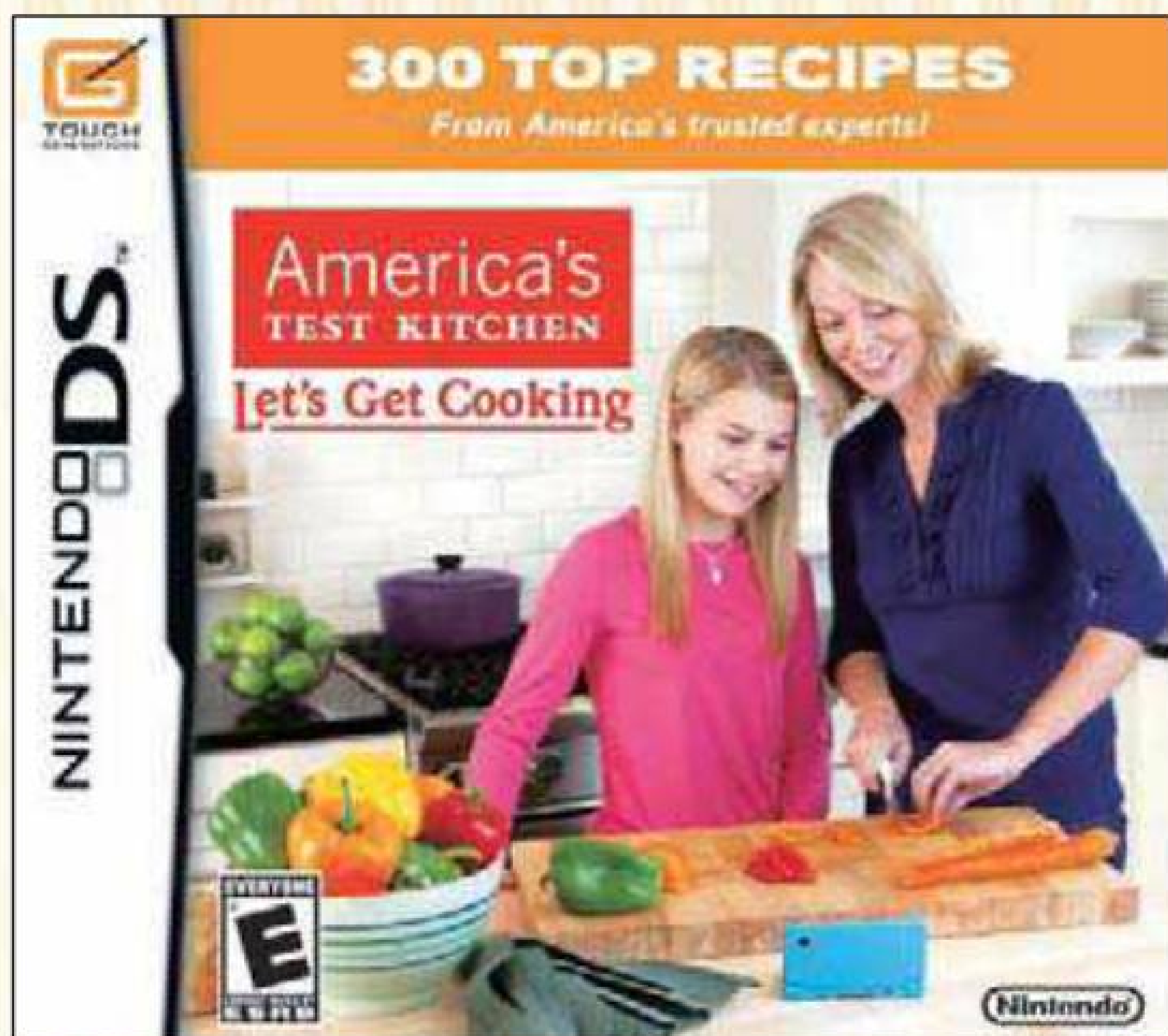


游戏边缘地

栏目主持 乌冬
文 koflover

近期游戏业界最重磅的消息莫过于《怪物猎人》登陆3DS平台，再加上第三方在TGS上公布的新作，说明传统类型的游戏又回归任氏掌机平台，这对于喜欢传统游戏的3DS玩家来说应该是个好消息吧！另一方面，3DS的独特机能也有很大的挖掘空间，基于裸眼3D和摄像功能的应用软件游戏一定也会非常有趣。

美国厨房测试：一起做饭吧
America's Test Kitchen: Let's Get Cooking



软件介绍



NDS应用软件游戏的题材可谓包罗万象，应有尽有，而饮食作为生活中的重要环节，自然也是不可或缺的游戏题材，这次要介绍的就是一款教人学做饭的游戏。我们如果能通过游戏学会如何做饭的话，那么不仅可以自力更生解决一日三餐问题，而且还可以在父母和朋友面前一展自己的手艺。希望大家都能从游戏中学会一两招做饭的诀窍，当父母尝到你亲手做的饭菜时，一定会感到非常欣慰的。

烹饪学堂

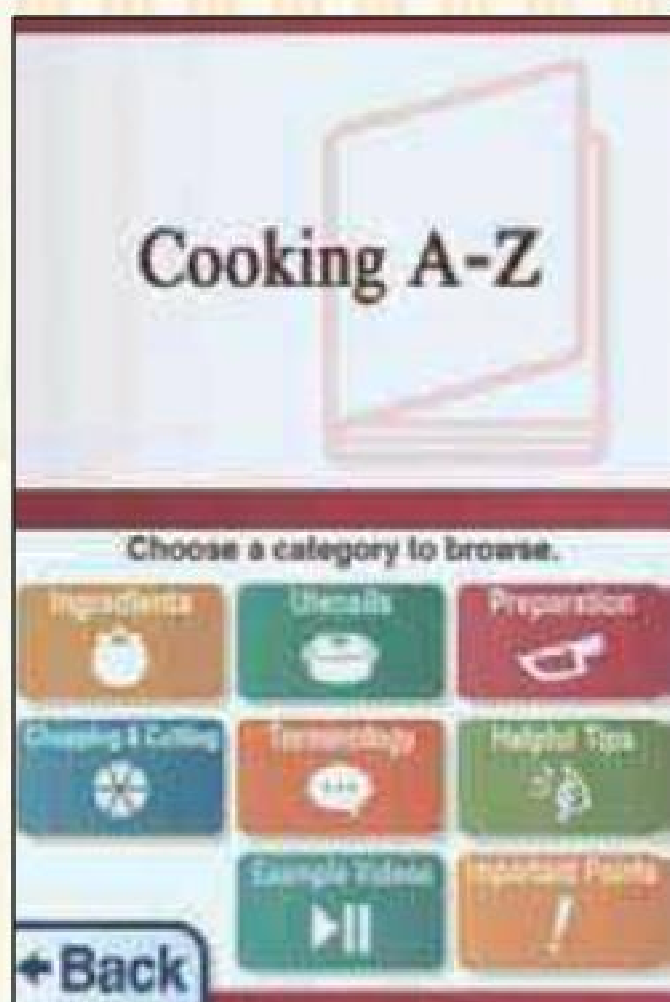
这次介绍的这款《美国厨房测试》与一般的小品级应用软件游戏不同，游戏中不但收录了大量菜谱，而且连各种烹饪技法也有详细的介绍。游戏的教学部分几乎是全程语音说明，并且还有大量的视频演示内容。即便您对烹饪暂时没有太大的兴趣，把这款游戏作为听力材料也是非常不错的，一边阅读游戏的说明一边聆听语音教程，对自己词汇量和听力的提高都会有帮助。

一起做饭吧！（Let's Get Cooking！）



这个是游戏的主要模式，从界面中那让人眼花缭乱的菜单选项，就能看出丰富的内容和制作者的诚意。游戏中收录的菜谱一共有300种之多，其中分为开胃菜（Appetizers）、沙拉（Salads）、三明治（Sandwiches）、炖菜和汤（Soups/Stews）、蔬菜（Vegetables）、主食（Rice/Grains/Beans）、意大利面和披萨（Pasta/Pizza）、蛋和早餐（Eggs/Breakfast）、鱼（Fish）、肉类（Meat/Poultry）、面包（Bread/Quickbread）、甜点（Desserts）这12大类。菜谱的种类如此丰富齐全，足以可见这款游戏的专业程度。

烹饪信息（Cooking A–Z）



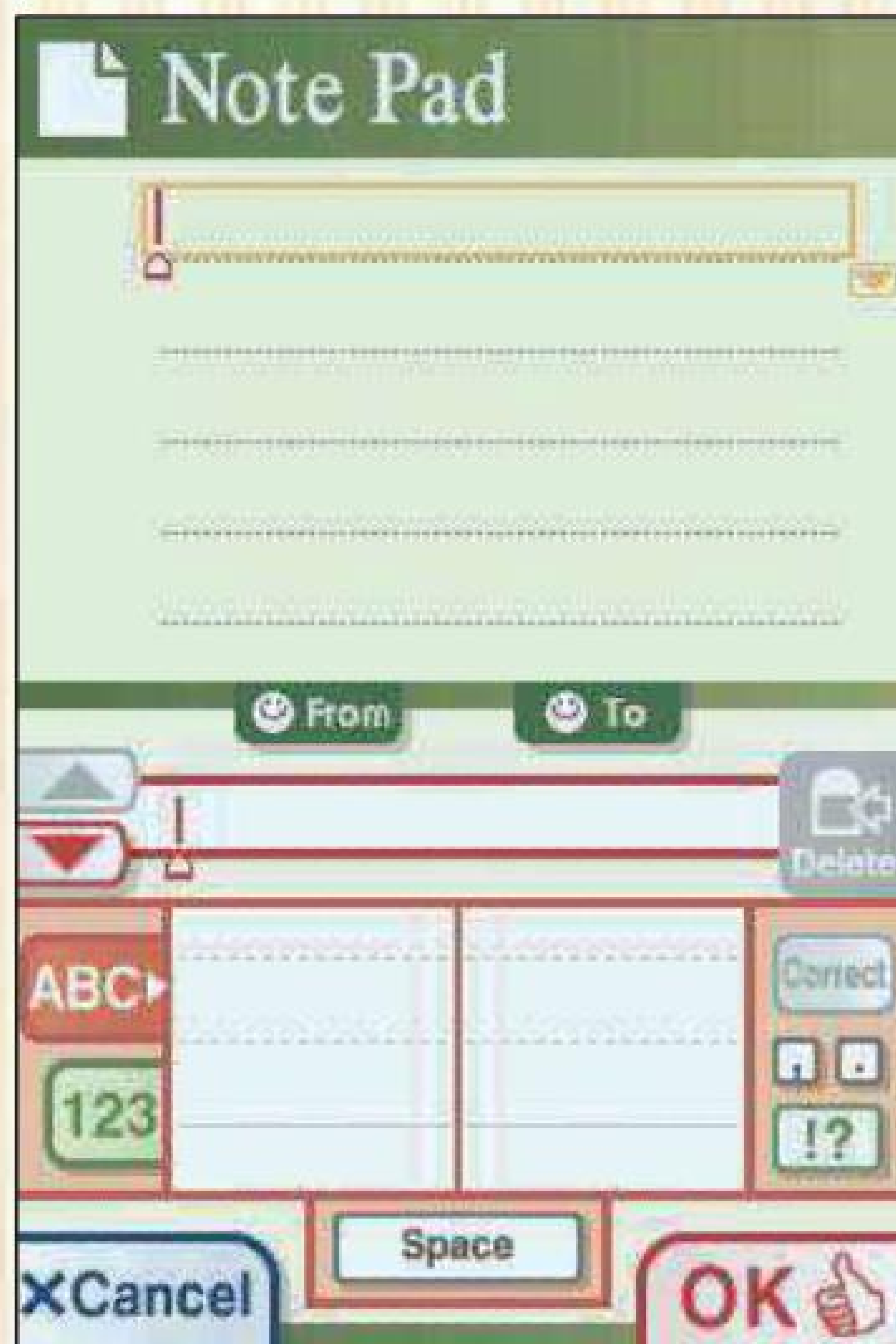
在这个模式中，玩家可以查询到各种与烹饪有关的词条，便于掌握自己所需要的信息。这些信息按照不同的类型进行分类，查询起来一目了然，一共包括有：原料（Ingredients）、器具（Utensils）、准备工作（Preparation）、刀工（Chopping & Cutting）、专业术语（Terminology）、小贴士（Helpful Tips）、示范影像（Example Videos）、要点（Important Points）这几大类。如果不想逐个词条慢慢翻的话，还可以直接输入词条首字母进行快速查询。玩家在这里不但能学到不少烹饪知识，也能提高自己的英语水平。

购物清单（Shopping List）



在“一起来做饭吧！”模式中，玩家可以把自己需要的一些食物原料做好标记，然后就在这个模式下进行浏览，便于买菜时进行一一对照。此外这里还提供了一个计算器，可以计算一共花费了多少钱。不过，带着NDS去买菜总觉得很奇怪，如果是手机的话可能大家会更习惯一些。

记事本（Note Pad）



当玩家外出购物时，可以随时记下来一些信息并储存在游戏中，也是一项比较贴心的功能。可惜NDS的便携程度毕竟无法和手机相比，如果手机上的应用软件也能像这款游戏这么优秀就好了。

设置（Settings）



在这里可以进行各项游戏设置，这款游戏的设置选项也相当丰富，与一般应用软件游戏的草率了事形成了鲜明的对比。尤其令笔者感动的是，游戏中居然能够自行调节语音速度，听力不好的玩家可以把语音速度放慢，这样在语音教学中就可以把每个词都听得很清楚。

美式食品

这款《美国厨房测试》的名字既然带有“美国”两个字，介绍的自然就是美式食品。提起美国菜，很多人都会联想到肯德基和麦当劳，把美国菜和“垃圾食品”联系在一起，这种想法当然是不对的。美国人尽管对饮食的要求不高，主要讲究快捷方便，但还是很注重营养的。汉堡和炸鸡固然在美国很受欢迎，但并非代表所有的美国菜，就像我们常吃包子和馒头，也并非意味着中国菜就只有这两样而已。

美式食品和美国文化都有一个鲜明的特点，那就是多元性，不但保留了许多欧洲国家的西餐传统，还吸收了欧亚大陆的一些饮食方法。像汉堡、牛排、披萨、热狗这些“美国派”的象征，其实都是西欧诸国的舶来品，甚至像牛肉面这种显而易见的中餐，居然也有“加州牛肉面”的品牌。美式食品的另一个特点就是注重营养和效率，美国人不喜欢在吃上面花太多功夫和时间，尤其是中午时段，所以汉堡和炸鸡也就非常流行，这也是由美国的社会习惯所决定的。当然到了重要节日期间，美国人也会坐在一起品尝一桌丰盛的佳肴，这时候烤火鸡一般就必不可少。



掌门人

任天堂的秋季发布会扔下数枚重磅炸弹，索尼方面发布会尽管略显沉闷但TGS上展出的大量PSV游戏也显示了其强硬，不管将来结果怎样，在接下来的12月份，只要经济条件可以承受，估计都会没有意外地在游戏上败上一笔钱。当然钱不够也不用着急，咱们可以慢慢等，就算现有机器上的新作没有中意的，还可以填填以前的坑。不管新机器旧机器新游戏旧游戏，玩游戏玩的其实都是个心情，高兴就好。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

手机响

我悲啊！自习课上手机突然响了。班主任走到我身旁，不待我将手机上交，人家用力把腕绳一提，小P飞了……555……

江苏 Dark-Wings

酷洛洛： 最近PSP上有很多游戏，班主任正好想玩了，于是给你的手机打了个电话……好吧，这是个阴谋论。

阿鲁： 经验不够啊童鞋，上课开手机不调振动可是大忌中的大忌。

半夏： 老师的整套动作看起来相当熟练，是不是你和你的同学们总在自习课上玩？

马修： 你的手机和PSP全被没收了？

白菜： 自己动手，丰衣足食啊，老师！

胧月： 你还是太年轻了。





只言片语 恭喜半夏与Sienna有了小编形象，不用以黑影出现了。话说工作真忙啊……（广州 Heaven）

小编的TGS私人战利品

按照惯例，去TGS的编辑们在工作之余，也会去诸如秋叶原这样的宅圣地去血拼一番，带回大量的书籍、游戏、玩偶……本辑“掌门人”特开辟出块地方，来看看他们的战利品。





乌冬

▲乌冬的战利品之一——TGS上卖的雌火龙外套，模特是UCG某编。

酷洛洛





▲酷洛洛的战利品，左为食品系，右为礼物系。



胧月



◀其实胧月的战利品不止几本书，还有些放在家里的经典PS2游戏。

半夏



▲半夏以Arashi演唱会周边为主中间是杯子和御守，游戏、小说不多。



▲阿鲁和乌冬淘来的AKB相关的书刊和周边。

阿鲁



◀T恤、抱枕、《深爱》的海报……阿鲁买的游戏还没有拍进来。后面很乱的一堆是此次小编们在TGS上淘的战利品。

半夏的小编形象

半夏终于有自己的小编形象了，我一看还以为是扎单马尾的初音，还有就是美编Sienna第一眼看上去我以为是加奈。之前一直以为半夏是男的，真是抱歉，另外为什么Q版形象的半夏头发是绿色的小编寄语时却是黑色的？

广东 穷宅



半夏：黑发才是正常版半夏，而进行玩游戏写攻略之类的活动时就会变身，变成绿色头发，嗯，一定是这样的！

胧月：毛球和人的合体。

阿鲁：都绿得发黑了，由此可见半夏是个心肠多么好的人。

马修：以为半夏以前是男的……难道是半夏以前的表现不够女孩化？

只言片语 高考失利，沮丧复读；努力学习，誓创辉煌！（湛江 马骝）

四格漫画·吃饭去



祸不单行

俗话说得好：“福无双至，祸不单行”，自从在下162辑中了一等奖、163辑上了“掌门人”后，就一个劲地点背，不是丢钱就是小P变砖，那月惟一的好事就是在下被半夏的小编形象萌到了，结果手一抽筋还写了一手破字（抱头ing）……

大连 ヒガシ

半夏： 不小心萌到你真是不好意思啊喵。

马修： 好像听到了猫叫……所谓的“祸不单行”其实是倒霉后情绪心态都很不镇定，所以更容易出差池，不管是谁，麻烦上身的时候都更该注意调整心情。当然，小P正常刷正常用却变砖这种比较RP的事就没办法了。

从香港淘回个“小三”

暑假去了香港自由行，真正见识到了香港的时尚，什么iPad、iPhone已经是烂大街的玩意。之后去时尚区域，什么LV、GUCCi，眼花缭乱……最后，我自己淘了一个“小三”回家了，好满足！

清远 洪博

阿鲁： 什么是小三？

半夏： 小三……国杀？小三……口三？

胧月： 听起来似乎给内地争脸了。

马修： 小三是继小N、小P后的又一个昵称。话说PSV昵称该叫啥呢？小V？但叫啥也没有“小三”给力啊！

一人玩游戏

中考结束后就入手了PSP，玩了一个假期，虽然很开心，却始终是自己在玩，找不到朋友和我联机。这种一个人玩游戏的感觉好无奈啊。小编们有没有过这种经历？你们怎么做的呀？

辽宁 银狼

阿鲁： 我的做法就是边聊QQ边玩。

马修： 大多数时间自己在玩的很淡定地飘过……虽然不能和玩友面联，但凑一起聊的感觉也很不错啊。

乐极生悲

我拿小P在阳台上玩的时候，玩《初音》时因为玩得满手是汗，手一滑，PSP从阳台上作了一个自由落体后华丽地分解。幸好是一楼，要是再高上那么一两层，还有修的余地吗？

山西 严寒

苍穹： 严寒同学也是玩游戏玩到手出汗啊。

马修： 话说PS时代玩《KOF》，一个手容易出汗的朋友就戴薄手套玩，不光手不打滑，手感似乎也有一定的改善。

阿鲁： 塞翁失马焉知非福，说不定你PSP摔坏了后你老爸马上给你买一台PSV呢。

酷洛洛： 从一层楼的阳台摔下都分解了，再高一层往下摔基本就碎了吧。

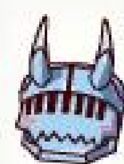
只言片语 不得不承认《掌机王SP》的小编形象画师确实很不错，无论怎么画都能体现出特色。半夏和Sienna的形象都很萌。（上海 TT）



仆人

最近画室里的一个小孩买了PSP，但是完全不会用，于是我成了他的仆人，所有故障都交给我，他只负责玩就行，真坑爹啊……

郑州 伟大漫画家


阿鲁：你不是还乐在其中么？


马修：建议你还是从仆人身分转变成老师、教他怎么处理故障吧。


酷洛洛：那我大概是掌机王乃至整个编辑部的仆人了。


苍穹：机器修得好，好人做到（被拖走）……

164辑话题之“会为降价提前购买3DS吗？对你吸引的是哪些方面？”

各种高素质游戏不错，而更让我关心的是3D化后游戏画面及操作，所以考虑提前入手，但仍需存钱。

郑州 苍翼

不会提前购买，3DS吸引我的是屏幕分辨率的提高，不用看那么多该死的锯齿了。

桂林 艾斯

会，本来就因为太贵才没买。

苏州 奥兰

假如我还没买，那我肯定买。问题是我已经买了，可恶的老任……

广州 连爷

我应该会在发红包的时候买，3DS最吸引我的是可以玩《口袋妖怪》。

海口 超能斗士

不会，3D纵然不错，但看多了以后就会觉得没什么新意，会腻的。

调兵山 Ben

降价了很想买，但现在连买PSP的钱都不够。3DS吸引我的是3D效果和游戏类型。

广州 神马的天

不会。3DS的外形看好，大爱冰蓝&艳红，但续航……游戏不错，但无法负担Z。

汕头 林少忠

降价前已经买了……吸引我的是众多喜爱的大作在全新的机能下的更好的演绎，超期待《生化危机 启示录》呢！

武汉 帅彭

不会提前买，但是两个显示屏很吸引我。

广州 James

不会，因为高三了，等毕业了再说。

清镇 只爱于你

不会。我打算先存钱，等3DS价格稳定而且破解完成再购买。吸引力方面，应该就是《MGS 食蛇者》在3DS上吧。

贵阳 唯心百醉

等合适的时候就会入手，3DS有众多大作，任天堂的《口袋》、《马里奥》都很吸引人。

石家庄 lininter


马修：不管机能如何，游戏机的最终目的都是用来玩游戏的，不管各位因为什么对3DS产生兴趣，都祝大家今后在3DS的陪伴下能拥有更多快乐美好的游戏生活。

165辑热点话题：游戏的“真饭”应该是怎样的？

入周边，有能力的话，还要入首发和限定版。

舟山 孤高の银风

入正，且游戏通关后能长时间记住流程和剧情。

泉州 幕后人

玩的时间长，而且是正版。

沈阳 赛伯拉斯

什么时候都买《掌机王SP》，支持正版游戏。我是前者。

北京 房宽京

全正版，全特典。

福州 小鸣

喜爱的游戏发售后，真饭一定会必入手、必首发、必限定，但在国内做到这一点还是有点困难……但像网上某前辈那样把《秋之回忆6》的克罗艾篇通关50次的话，那也是真饭了。

上海 蛤蟆闲人

以“完美自己每一款喜欢玩的游戏”为信条的玩家。

上海 郑一帆

真饭=熟知游戏大量内容+自己的独特见解+每款必入？

平乐 豆腐

不去开老金打破游戏的规则，就是真饭。

扬州 厶一口

对某游戏超级有爱，无论质量多差也要努力通关。还有更重要的一点，对不认同或不喜欢该游戏的玩家能够表示宽宏大量，不打口水仗，尊重别人的选择，也尊重自己的选择。

杭州 朱建贤

对游戏的热情始终如一。

广州 Jackie

买正版必须的，其余各类DLC视经济实力而定。

上海 王菁益


马修：又一个热门讨论话题，下辑继续刊登各位的看法和见解。

只言片语 上高三之后要禁掉很多东西，《掌机王SP》是少数没禁掉的东东之一。（东莞 静止の天籁）

玩家画廊



北京 惑星の雨

马修：记得我学生时代还专门在课本的空白位置练习画这种风格的头发。



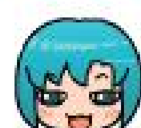
沈阳 腌甜葱

马修：看起来凶巴巴的海龟版太鼓，蛮有特点的。



哈尔滨 BLOOD

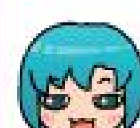
马修：正前方翘起的两撮头发是萌点。





上海 蛤蟆闲人

马修：3DS已经降价，又公布了大量新游戏，蛤蟆闲人同学还纠结吗？





东莞 精致の天籁

马修：联考前画给半夏的，嗯，女孩子的画风就是细腻。

你一言我一语

不小心把掌机丢到了地上，不知道会有什么问题呢？

广州 洪哥

马修：有没有问题玩一下就知道了，能正常玩就没问题，但这次没问题不等于下次摔完依旧无恙，所以以后还是小心为上。

建议：回函表昵称的地方长一点，有的人昵称名字比较长。

北京 笑与酷一样好

马修：但同行其他信息的位置就少啦，其实只要不影响观看，挤一点或绕到"年龄"上面都没问题。

任天堂是如何处理3DS的盗版呢？是BAN机还是直接让主机报销？

太原 南部响介

马修：3DS现在还没有破解，所以还不存在盗版问题。至于以后的应对盗版的方法，应该就是靠升级固件版本吧，当然像Xbox 360那样BAN机也不是没可能……

小编们不把照片登上去，是不是怕被人要签名啊？在同学家我看到了之前自己的GBA，还莫名其妙地流泪了……

漳州 Ty

马修：要看照片的话，请看本辑某编的小编寄语。至于你的GBA，到底是不是你的啊，是就要回来，已经卖给同学就算了，凭吊一下逝去的岁月，回家继续享受现在的游戏机带来的乐趣吧。

游戏是一种情怀，游戏是一种回忆，游戏是一个年代的符号。

广州 KEEVA

马修：说得太对了，尤其是我这种大龄老玩家——等下，KEEVA同学貌似是个中学女生，怎么发出这么沧桑的感慨呢？

某日玩空间网页游戏《XX三国》结盟了，英雄聚集，但里面发现有个叫半夏的……是不是半夏姐啊？

铜仁 阿道夫

半夏：我只玩一款日服的网页游戏，所以国内出现我名字的网页游戏都不是本人。

3DS大降价，所以我的存钱计划正式启动！请问下小编，3DS的机能应该比PSP好很多吧？现在这段时间入手是否值？

嘉善 Solo

马修：抛开第三方有意黑某个主机的因素，从同一年的同为Koei出品的PSP版《356》和3DS版《战国无双 编年史》来看，PSP照比3DS在机能上还是有差距的。入手的话现在也差不多了，加盘耐玩的正版游戏，慢慢等，等什么……你知道的。

提两个问题：1."掌机王自由谈"的字数有什么具体要求？2.是否接受玩家讨论掌机界时事的文章，就是以普通玩家的眼光、非专业地点评事情。

常州 炒饭

马修：1.字数的话，1000～5000字吧；2.欢迎大家的时事评论，但请以客观的角度来评论，不要带太重的倾向性，也注意分析的逻辑条理。还有特别强调的是，是分析评论，而不是用大段文字去描述那件刚刚发生的、人所共知的事情。

我的PSP和NDS被老妈没收了，有什么办法吗？

太原 Lelonch

马修：俩方案：1.要回来；2.再买。如果两个方案都无法实现，就跟老妈沟通下没收的原因吧，争取考试考好用好成绩来获得老妈的信任，要回PSP和NDS。

我一朋友从地铁站刷卡，结果刷出一张8G的TF卡，抱着期待的心理插到烧录卡上，还真能用！

上海 Sky

马修：其实我是好奇刷出TF卡的过程，是刷乘车卡么？如果是自动售货机里刷出来的话，那可真是走运了。

话说进入高二，反而比高一更轻松了，但因为分班了，不能和以前的好友一个班，个中伤感无限……

常州 神之叹息

马修：高二本来就很轻松的。不在一个班也没什么伤感的，平常休息了继续往一起凑呗。

只言片语 期待《雷顿教授VS逆转裁判》，AVG王者之作！也期待《逆转裁判5》，虽然遥遥无期。（乌鲁木齐 无为）

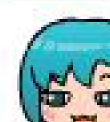


清原 野原新之助

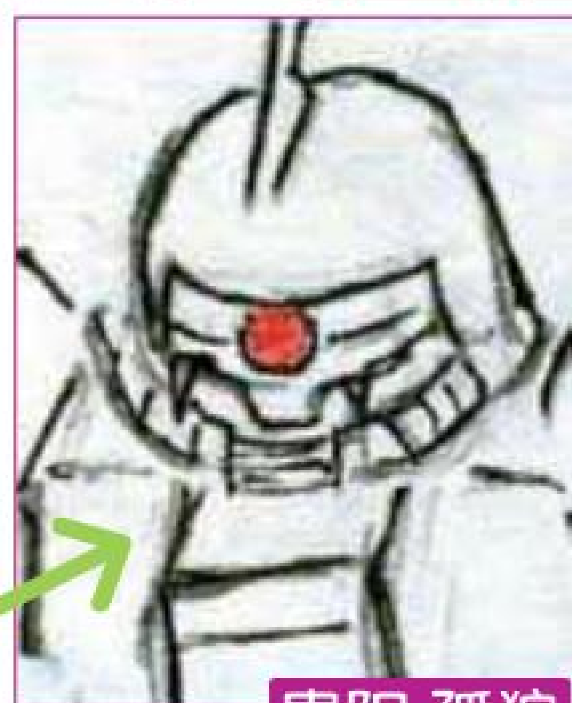
**马修：**压力山大……话说我学生时代怎么就没有这些很合适很贴切的词呢？



北京 郝俊

**马修：**大葱鸭错拿了葱娘的葱么？话说这个葱娘表情的斯巴达程度不亚于啾音。

**马修：**乍看像有角的扎古，但又好像不是，叫什么机体来着？



贵阳 孤狼

**马修：**这该算是初音版的艾鲁猫？还是艾鲁猫版的初音？



上海 Shadow

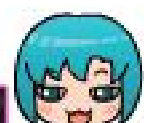


成都 小均

**马修：**看下资料，小均同学喜欢《口袋妖怪》，不过通过脚印识别实在是我的弱项啊。



北京 孙贞卓

**马修：**全年龄向的标志，这个不大显眼的图标在黑背景下放大看竟然还不错。

被当做家长

下面是三个月前的事情（镜头闪回）……我把PSP借给了和我非同校的哥们玩，他竟然在一天之内被没收了两次，中午要回来，下午又被没收……害得我晚上放学后还要到他学校和老师交涉，老师竟然和我聊起我哥们的学习和在校情况，像我是他家长似的……

唐山 轻音部の一存

阿鲁：你应该语重心长地跟他老师说：“这孩子就那样子了，以后上课就不用管他了，让他自生自灭吧。”这样以后你的PSP就不会被收了。

马修：那老师看来也是跟你哥们攒了一肚子怨气没处诉苦，于是你就认了吧，拿回PSP就好。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、22辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第34、41、43、46、55辑、第62、63、65～69、71、74、75、77～79、83、84、88～92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、97、104～115、130、131、133、135、148、154～158辑，定价：9.8元，159、160、162～165辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164、167辑，定价：16元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第3、11、15～20、28、29、38、40～46辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》定价：28元，《PSP专辑VOL.12》，《PSP专辑VOL.14》定价：32元，《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.11》，定价18.00元。《卡牌·桌游》第9～13辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 我被PSV迷倒了数次，正为之奋斗！（盘锦 手头）

FAQ电台

热闹的TGS 2011落下了帷幕，这段时间的猛料还真是不少，PSV的发售日公布了，3DS的《怪物猎人》公布了……本辑的口袋光环收录了精彩的展会内容，还有大量的新作影像，大家可一定不要错过了。PSV发售日以及各款大作发售日的确定，相信大家都有了新的入手目标，没钱的也要开始攒钱了吧。下面来看看本辑的问题。

栏目主持：
LIKY

问一个一直想问的问题，PSP变砖了，就是彻底报废的意思吗？

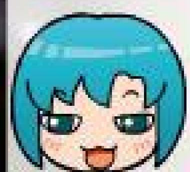
大连 申向东



没错，直接拿去砌墙吧。（笑）

《真·三国无双6 特别版》，如何使用蔡文姬，我已经过了魏传。

舟山 张子晗



在战史模式通过蔡文姬个人列传的全部关卡就可以使用了。

就当一个小白问问题，PSP的一些新游戏如《真·三国无双6 特别版》，是否要出了ISO才能确定能否用当前的自制系统玩。

广州 梁浩铭



这是肯定的了，自制系统不一定能搞定所有游戏的。破解与反破解是一场持续的战争，不少厂商都会在最新的游戏中加入针对自制系统的反破解措施，很多游戏出了之后会发现现有自制系统无法运行，所以才会有各种补丁之类（如早期的《王国之心》、《偶像大师》等）。当然，《真·三国无双6 特别版》用目前最新的自制系统可以正常运行。

1.PSV兼容PSP游戏吗？2.有没有什么软件可以提取ISO里面的音乐文件？

广州 黄嘉瑜



1.兼容。2.PSP的ISO中的音乐文件一般为AT3格式，有些没有加密的直接解压ISO便可提取，如果加密的话就比较麻烦，用“WQSG_UMD”或“注射器”等软件可以提取一些游戏的，不一定全有效。另外提取出来的AT3音乐文件需要用工具如Sonic Stage来播放和转换。

为什么有时候明明能用PSP搜到Wi-Fi信号，且无密码，但设定完毕测试时还是连接错误？

郑州 杨运帆



不要以为没有密码的Wi-Fi热点就一定能连上，如果路由器设置了MAC地址过滤或者IP地址过滤等规则，不用密码也能限制其他设备连接。

MSD老不读，怎么办？格式化了也不行……

北京 房宽京

只言片语　这两辑的赠品纸模和抹布非常喜欢，希望再接再厉哈。（珠海 柳叶潇风）



先用正常的MSD确定是不是MSD插槽金手指的问题，如果能正常读就说明问题出在你的MSD本身。既然MSD有问题了，趁着偶尔还能读出来，把里面的东西都备份出来，然后换一个吧。



3DS在各状态下续航时间有多久？买的时候需要为其配个动力堡垒吗？《啪嗒嘭3》能用CMF完美挂机了吗？

广西 王启铸

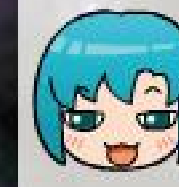


根据任天堂官方数据，3DS在玩3DS专用游戏时续航时间大约是3～5个小时，而玩NDS游戏时续航时间约5～8个小时，当然续航时间也会随屏幕亮度级别以及其他状况而改变，比如屏幕亮度越高或者开启Wi-Fi都会使续航时间缩短；至于动力堡垒之类的续航周边，可以考虑购买一个，还是比较实用的。关于《啪嗒嘭3》的CMF挂机，据网上玩家研究已经可以完美挂机了，你可以试试如下的方法：首先队伍中要有FEVER准确率5%提升的狗一只，然后在4个小节拍中的任意一个节拍过去之后的大概3/4节拍时候启动热键开始，一开始并不会完美，当你用不完美的节拍打击鼓的时候等待出FEVER，之后就会发现，后面是一直没有断过FEVER的。



3DS《口袋妖怪黑白 立体图鉴》最后几只口袋妖怪要如何更新？具体怎么操作？

江苏 赵波

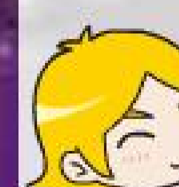


最后三个神兽目前无法获得，需要官方活动或者开放全国图鉴。（感谢“雷吉”朋友协助回答）



《MHP3》里的“投掷用小刀”要怎么获得呀？找了很久都找不到。

天津 杨晨

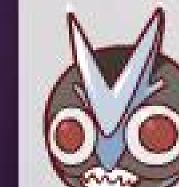


溪流4区中间的建筑物被怪物的攻击破坏后出现的采集点可以挖得到，嫌麻烦的话可以去砂原，这里6区通往7区的入口附近的杂物里也有。



话说PSV是否在主机定义上与网络特别依赖？3G版的运营商内地会是谁呢？

成都 小均



1.是的，PSV可以说是至今对网络最为依赖的掌机游戏平台。2.这个问题估计难以回答，在TGS期间小编也咨询过SCE亚洲部门的相关人士，目前为止PSV并没有进入中国内地的计划，消极地说，如果PSV一直无法正式进入内地市场，估计这个运营商的位置会永远地空缺下去。



1.PSP上有NDS的模拟器吗？2.PMP Player可以播放的视频格式有哪些？

江苏淮安 Dark-Wings



1.有倒是有，DSONPSP，不过帧数和效果方面基本不用指望。2.mp4、pmp、mkv格式的视频都支持。



《深渊传说》中，阿妮斯有不少专用人形，其中一个作用为HP、TP固定时间回复8%的人形最实用。最后是在ナム孤岛花75000入手，但之前在流通据点与那个隐藏NPC触发的分支分别是在什么时候呢？

北京 孙贞卓



获得这个人形的步骤有6步，其中前5步都是在流通据点与该隐藏NPC对话。第一次是在初次来到流通据点～进入阿斯塔的房屋，发生时间非常短，要注意；第二次是在扎奥遗迹攻略完毕后，在流通据点宿屋休息后～进入领事馆发生剧情这段期间；第三次是在战争发生后，从流通据点的酒场穿越国境～第二次攻略扎奥遗迹期间；第四次开始没有了结束时间，从拿到飞行谱石前往流通据点后就可以对话触发剧情；第五次是在复制篇开始后，与娜塔莉亚合流后，前往流通据点就行。



《暖洋洋的艾鲁村G》中的非G级任务和前作完全相同吗？可不可以直接玩G级任务，前作已经玩过了，不想重复进行，可又担心错过什么。

北京 橘子



《艾鲁村G》中的非G级内容和前作完全相同，玩过前作的玩家可以直接继承存档后开始，如果直接从G级开始的话，系统会提供一些基础PP点数、素材、道具等，另外村基础设施都会扩建到最大，这也不失为最快体验G级内容的好方法。



《怪物猎人》中我都已将峰山龙打死了，为什么上位任务还没出现呢？

天津 陈志航



升HR等级的任务是紧急任务，这类任务只有接任务的人完成了之后才会提升HR等级，帮忙打的人是无法提升等级的。

小编寄语



苍穹



◎广州的大学室友经过深圳，由于正逢截稿日，只得匆匆陪他吃了个饭。虽然个人的大学生活乏善可陈，但拥有3位没有抽烟酗酒恶习的好室友是我一直深感庆幸的。希望当年玩《WE》和《WarⅢ》都被我打压的J君能够继续“改造”、学业有成（笑）。

◎任天堂发布会不负所望，《火纹》终于浮出水面——完全新作、3D战斗、明年春天发售，实在是令人激动。不过这人设风格我怎么越看越像《贝里克物语》呢？

◎《火纹》的新作由于一个月前就有传闻，因此多少有一些预感，《三国志12》才应该说是真正的“突如其来的惊喜”。5年了，“暗荣”你终于良心发现了么？



胧月

★用家里电脑看优酷，播着播着突然当机，再开机就花屏外加无法正常启动，也不知是硬件问题还是系统崩溃。偏偏截稿前这几天又忙得要命，无暇去电脑城就诊，天天在公司熬到午夜才回，打车费痛不起。

★东京游戏展上有关掌机的试玩心得和见闻都在前文的TGS特报中详细说过了，另外在这私人一亩二分地说说《灵魂能力Ⅴ》的试玩感受。整体感觉是伤害下调，以往很下血的下段和中段都有所削弱，快速侧移和及时防御系统降低了无脑压制的效率，这次的新作门槛会比较高。

★买了一本漫画版《克苏鲁的呼唤》，内容好坑人。原作的未知恐怖感完全没表现出来，像部怪兽漫。



白菜



□忙碌的TGS工作周也已接近尾声。PSV公布发售日，在座的小编们都有些蠢蠢欲动。3G功能目前在国内无法使用，是买便宜的Wi-Fi版，还是着眼未来买个完整3G版呢？还有三个月的时间可以思考。任天堂发布会大作成群，刺激太多反而波澜不惊就是这个状况吧。反正对于12月的破财，我是已经有些心理准备了。

□让鲁叔给带几本小说，他竟然连续三次踏入秋叶原，都去先忙自己的东西，每次想到帮我买的时候店铺就关门了。回来笑嘻嘻地叫我自用亚马逊。当时我就卧了个槽……

□编辑部里来了个新同事，也是个《BB》玩家，而且水平还不错。这下终于能够摆脱在失败中成长的挫折感了。当然，胜利之后被调戏的次数也呈几何数增长……



阿鲁

■今年有幸被选中参加TGS，一路上解除了诸多人生成就，比如第一次出国、第一次亲临秋叶原、第一次进入AKB会场、第一次进入TGS会场、第一次无视宅物价格疯狂购入、第一次体验到手肿脚肿的感觉（提着一大堆东西走路）、第一次真正理解到痛并快乐着的含义。虽然积蓄基本败光，肉体遭受到无情的摧残，但如果还有机会的话，本人依旧会挺身而出，独自面对这几乎无法跨越的屏障，默默承受孤身一人身处外地的凄凉……（没有去过TGS的众编：把这个得寸进尺的家伙拖到小黑屋去！）

■由于之前没有预习功课，导致到了秋叶原、到了AKB会场后发现几乎买不到AKB的相关周边，后来只能跑到“大黑屋”去败生写真，结果一不小心一万多日元就飞走了，面对这深不见底的生写坑，本人只能望而却步了。

乌冬



◆突然发现12月要买的东西好多，本来只有《机动战士高达 EXTREME VS.》的，但TGS后又半路杀出来PSV和《怪物猎人3 G》，这样的话还得连带3DS购入。全部消化估计12月非破财不可，所以现在考虑是否要先把3DS解决，可偏偏又来个右滑杆，怕以后会出个直接带右滑杆的改良版3DS，实在是拿不定主意。

◆上辑的小编寄语还说了期待《MH4》登陆PS3，结果没过两天的任天堂发布会就直接宣布登陆3DS了，那以后还有往掌机移植的必要吗，直接一步到位得了，省得光一部作品就要买4个版本。





马修

◆今年的任天堂秋季发布会和TGS展都好热闹，好久没有这么激烈的碰撞了。索饭、任饭、双机饭、游戏饭，都攒钱迎接12月的到来吧！

◆本辑写《口袋妖怪》15周年的专题企划，而记忆也从GB一直穿越到现在，加上同时在关注近期密集的3DS和PSV的消息，那感觉……时间过得真快啊。

◆审本辑"口袋光环"前去抽了一支烟，顺手拿本旧《掌机王SP》打发时间，拿到的竟然是NDS和PSP上市前介绍两大主机新作的那本……时间果然过得很快啊。

◆烟可真不是好东西，想提神的时候越抽越困，睡不着的时候起床抽根却更睡不着了，抽的时候有烟味，不抽了还想抽，上了这吸烟的贼船可真不容易下。



半夏

★曾因为错过初音应援粘土而一直有所遗憾，3月的《初音未来 未来计划》肯定要买，能稍微弥补这个遗憾吧。话说当初我订了两个镜音应援粘土时似乎也是用的这个理由……

★朋友送的达摩不倒翁，要先许一个愿望才能画他的左眼，当愿望达成时再画它的右眼。没有眼睛的不倒翁还蛮可怜的，所以准备许一个很容易就可以实现的愿望。



★在此特别感谢为了我的游戏大胆走进虎穴B馆的鲁叔，以及装了半个箱子我的东西的酷洛洛，你们光荣完成本次TGS的支线任务获得EXP+90、金币+5，入手稀有道具半夏的表扬 x 1。



LIKY

◆PSV发售日终于公布，12月17日，希望美版和其他地区的发售日也能够尽快公布，这样可以综合考虑到底该什么时候入手。（同样的东西，美版可要比日版便宜好几百啊）。

◆《怪物猎人》登陆3DS的传闻早已经满天飞，所以在看到3DS版《MH3G》的消息时并没有太大意外，不过发布会上突然公布的《MH4》却着实是一颗核弹，老任给Capcom到底塞了多少银子啊！真够狠的。

◆玩了《边境之门》的试玩版，本来很期待的本作让我有些失望，这游戏完全就是东抄西抄的大杂烩，《怪物猎人》狩猎+《女神侧身像》战斗+《传说》料理……而最失败的是战斗，抄又不抄全，远没有《女神》战斗的连贯和爽快。



咕噜（美编）



◆九月即将过去，深圳的天气没有一丝秋意，只要是休息基本都是呆在家里，享受着宅在家里的快乐，在网络上泡电影，泡电视剧是每天必修的功课，有时候去超市狂购物，买点自己喜欢吃的水果和蔬菜，然后一个人在家里享受着做各式各样可口料理，不知不觉就爱上了在家一个人做饭的感觉，有时候常常一个人做很多美食在那里慢慢享受，虽说这享受导致的直接后果就是体重直线上升，呵呵！其实宅的日子真的很快乐，我宅，我快乐！



sienna（美编）



◆谢谢哥哥从日本带回来的礼物，我喜欢，灰常灰常地喜欢呀。

◆最近皮肤很容易过敏，有时候晚上都不能好好的休息，某天晚上又发作了，于是第二天一大早我就往医院奔，打了4针，第一次打那么多的针，可怜最怕打针的我，真是怕什么来什么，幸好护士下手还算轻，我才没有哭出来。

◆十·一黄金周又要来了，是要好好地出去玩一玩，但是越是黄金周的时候就越是人挤人，而且什么都涨价，看来我还是去一个比较冷门的地方吧……



Juxi（美编）



◆最近发现楼上楼下有好几个小宝宝，个个都是眼睛圆圆、脸蛋圆圆，可爱得不得了，搭电梯遇到都会忍不住伸出魔爪摸两把。

◆隔壁楼不知哪户人家，每天晚上练习吹箫，也不知道吹的什么，多半时候断断续续、调不成调，好吧，就当是在听古典乐了！

◆这年头还有富人向穷人借钱，不知道是富人太精明，还是穷人太单"纯"。



酷洛洛



※12日往日本出发当天，第一次在飞机上度过中秋节，不过香港航空的航班在当天居然以月饼作为饭后甜点，诚言有点吃不消……

※这次TGS之行入手游戏数为0、回来的时候行李箱除了之前带来的衣服和采访工具外，还有一堆在日本超市买来的食物，以及半夏托本人买的一堆女性向周边。

※据之前胧月描述，在TGS中你会碰到各种各样的制作人，果不其然，趁着这几天的展会采访，遇到"《梦幻之星在线》系列"制作人酒井智史，以及"《怪物猎人》系列"制作人辻本良三，以此照片作为留念。





想秀你就来 交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

唐剑 昵称：孤狼



性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、iDSi
喜欢的游戏：《初音》、《雷顿教授》、《机战》
地址：贵州省贵阳市云岩区麻冲路6号13栋三单元13号
邮编：550004 QQ：760867422
Email：760867422@qq.com
想说的话：求联机！

洪诗逸 昵称：Ayano

性别：女 年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS、NDSi
喜欢的游戏：《MHP》、《英雄传说》、《深爱》
地址：浙江省杭州市江干区九院庭院11幢1单元1001室
邮编：310000
想说的话：我是索饭+卡饭！

卢炳汶 昵称：hzibw

性别：男 年龄：13
拥有掌机：3DS、NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《马里奥》、《符文工房》
地址：新疆乌鲁木齐市水区七道湾路兵团四建31号（北院）13号楼2单元101
邮编：830000 QQ：781536831
Email：781536831@qq.com
想说的话：游戏不会影响学习，学习也不会影响游戏……

肖睿璇 昵称：小糯米

性别：女 年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《梦幻之星》、《无双》、《FF》
地址：云南省昆明市西山区滇池路柳苑小区9幢3单元401
邮编：650228 QQ：303780315
想说的话：虽然我很小，但我也是女读者……

彭力鸣 昵称：骆驼

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：湖北省武汉市江岸区友谊街28号2栋一单元9楼2号
邮编：430010 QQ：729359198
Email：729359198@qq.com
想说的话：《掌机王SP》大爱，希望鲁叔给我写回函！

陈嘉敏 昵称：土豆

性别：女 年龄：18
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《啪嗒嘭》
地址：广东省东莞市南城区南开实验学校高三（2）班
邮编：523085 QQ：274146174
Email：274146174@qq.com
想说的话：女生上交流空间更难么？

只言片语 最近新番动画改变的游戏好多啊。（广州 穷宅）

陶琪凯 昵称：angel

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《战神》、《MHP》
地址：江苏省常州市武进区湖塘镇花园新村7幢19号
邮编：213161　QQ：834714507
Email：834714507@qq.com
想说的话：我要3DS，我要玩《新·深爱》！

高梦琳 昵称：D·Yates

性别：女　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《洛克人》
地址：黑龙江省哈市香坊区46栋6单元703
邮编：150046　QQ：1039844408
Email：1039844408@qq.com
想说的话：加油啊《掌机王SP》！GO！GO！

任九州 昵称：ODSTSnake

性别：男　年龄：16
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《梦幻之星》、《MGS》、《星之海洋》
地址：辽宁省辽阳市白塔区红盾小区5-3-201
邮编：111000　QQ：327918748
Email：ODSTSnake@hotmail.com
想说的话：交遍天下朋友，玩遍世界游戏。

李元皓 昵称：星皓

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA
喜欢的游戏：《生化》
地址：上海市杨浦区控江五村74号501室
邮编：200093　QQ：986094077
Email：986094077@qq.com
想说的话：疯狂地积钱买PSV啊！

税翔 昵称：欧迪

性别：男　年龄：13
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：只要是任天堂的游戏都喜欢
地址：广东省广州市天河区五山路381号北区5栋810
邮编：510640　QQ：245834263
Email：245834263@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

周易达 昵称：答疑桌

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《梦幻之星》、《战场的女武神》
地址：辽宁省大连市西岗区大连市第一中学高三（5）班
邮编：116000　QQ：1031805141
Email：1031805141@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

邓志宁

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：动作类游戏
地址：广西南宁市西乡塘区衡阳路583号金秀公寓北楼404
邮编：530001　QQ：499935449
Email：499935449@qq.com
想说的话：求机友……

赵前程 昵称：WWE FANS

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《WWE》
地址：河北省唐山市路北区祥云西里18楼3门202
邮编：063000　QQ：694663444
Email：694663444@163.com
想说的话：想念伊娃姐。

周尧 昵称：小猛

性别：男　年龄：16
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《星之卡比》
地址：河北省石家庄市长安区沿西小区48号楼4单元401
邮编：050041　QQ：1017873567
想说的话：纳尼？纳尼？纳尼！

王帅 昵称：最爱虎牙

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《马里奥》
地址：辽宁省清原县清原高中09届十班
邮编：113300　QQ：794141610
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

掌机王自由谈

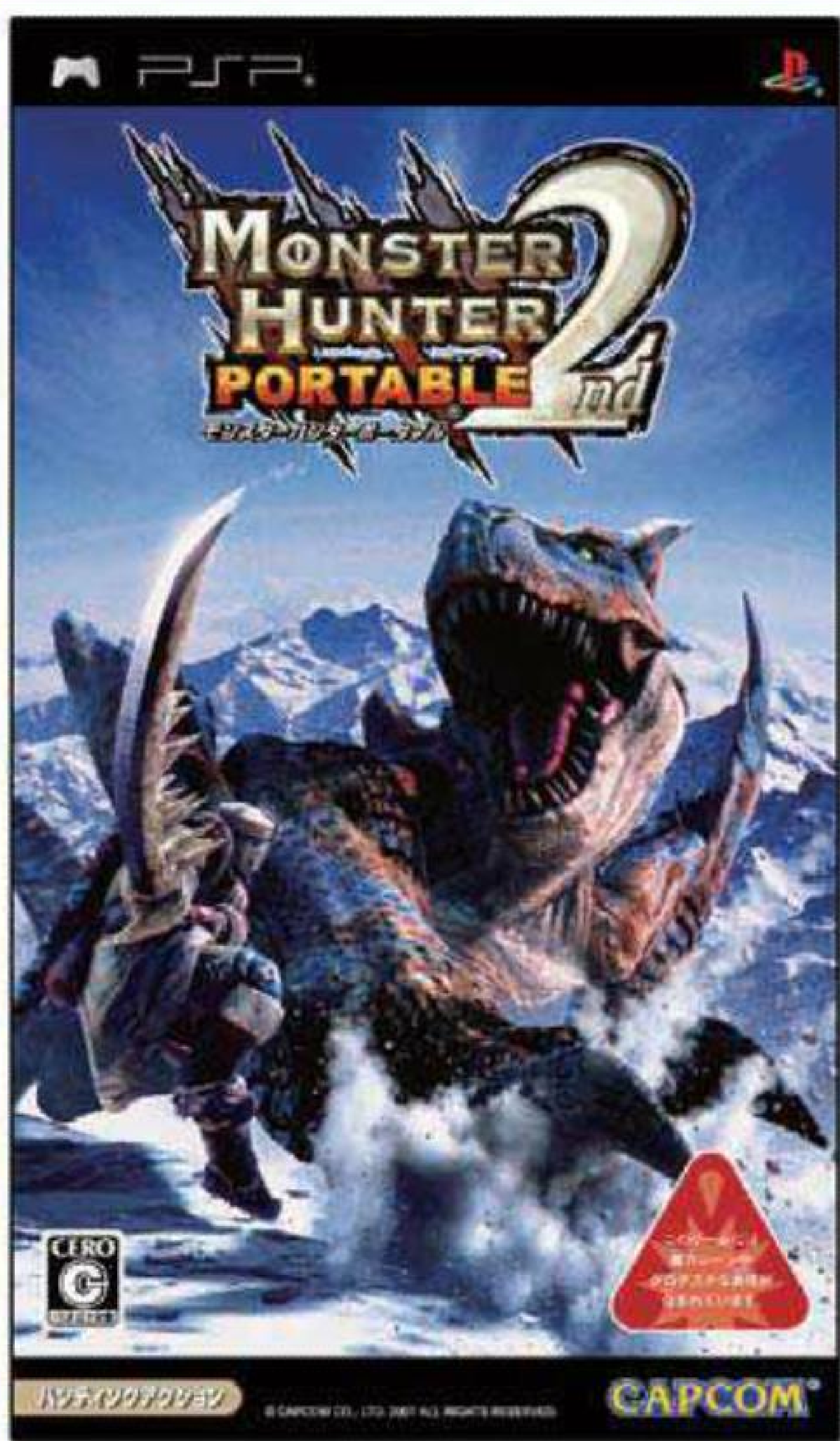
本辑收录的第一篇稿子写在两大厂商的发布会之前，所谓预测便有一半对一半错的结果，但作者根据几个月来业界的此起彼伏进行推理，还是让本文颇有看头，因此采纳刊登。第二篇则是PSP游戏《水仙 如果有明天》的点评。这里也鼓励大家，无论是点评已经发生的，还是预测即将发生的，或者是心得、故事、想法，都可以投稿到“掌机王自由谈”来与大家分享。

栏目主持：马修

花落谁家

——掌机《怪物猎人》续作平台无责任猜测

文 吃饭大



不管玩不玩，PSP玩家应该都知道《怪物猎人》吧，游戏自身的高素质、玩家的口耳相传和在厂商的大力宣传下，《怪物猎人 携带版》（下称《MHP》）成为了在日本又一举足轻重的怪物级掌机游戏，对于PSP找准自身的定位以及PSP中后期的辉煌，“《MHP》系列”也是功不可没。而在这个新的掌机世代到来时，它的续作平台归属问题也是广大玩家讨论的焦点。原本按照惯性思维，掌机版《怪物猎人》的续作无疑是出在已经天时地利人和的PSP上，或者PSP的后继者PSV上，然而制2011年初作人一句“更换平台”却使情况暧昧起来，在一切都没有明朗的时候，也请允许笔者来进行一些无责任猜测。

PSV售价公布～3DS降价

在PSV（当时开发代号还是NGP）公布后，无数掌机玩家为其性能而疯狂；反观3DS这面，则陷入了彻底的低迷，很多媒体和玩家都开始质疑3DS的种种问题，在好事者推断出3DS成本还不到150美元后，对任天堂的埋怨开始爆发。而索尼一句“不会亏本卖NGP”的话，让人们对NGP售价的猜测也多了起来，当然，猜测普遍是较高

的，毕竟机能摆在那。而某款PSP、3DS跨平台游戏也带来了新的猜想——3DS和PSP的机能相差不大，所以很可能建立起掌机的跨平台标准，这样PSP可能会成为寿命最长的掌机（笑）。

3DS发售前～PSV公布前

话说在PSV公布以前，3DS作为机能最高的掌机，即使3DS售价高到离谱，仍有大批玩家对3DS抱有极高的期待。而制作人辻本良三也在新年寄语中，在谈到2011年目标时，有意无意地说“3DS快要出来了，估计差不多到了更换游戏平台的时候了”。

当时PSP还处于巅峰期，而这句话带来的猜测，不外乎是《MHP3G》继续出在PSP平台，而《MHP4》则可能出在3DS、PSP甚至后续的“PSP2”上。

由于3DS售价高，大家对3DS的评价两极分化，所以《MHP3G》很可能在当前风光正盛的PSP上，而以索尼的作风，PSP的后续主机的机能也肯定在3DS之上的。当《MHP4》推出时，3DS和“PSP2”应该都走到轨道上了，再配合辻本良三的话，《MHP4》很大机率出现在3DS和PSP2两者之一上。如果再想想在Wii和PS3上同时推出的《战国BASARA3》，那《MHP4》跨机能同样有差异的3DS和PSP2两个平台也不是没可能，但出现在PSP上的可能就非常小了。



PSV售价公布～3DS降价后

PSV售价的公布让“良心”二字频繁出现于游戏媒体之上，而高机能下的游戏更让很多玩家甚至商家直接预言了3DS死期将至。迫于各方面的压力，也确实是托PSV良心价的福，3DS终于回到了正常的价位。加上忽然的大作群公布及已有的软件数量，3DS的销量终于能看了。玩家和媒体自然很在意任天堂如何如何弥补初期购入主机的人们的感情和差价，但Capcom更在意主机销量。笔者看来，在进一步消息出现前，最可能的组合如下：

1.《MHP3G》同时登陆3DS和PSP，但其中一个会率先发售或有初期限定版。

2.《MHP4》时候应该没有PSP的份了，PSV或3DS任何一家独占的可能性都不低。当然跨平台的可能性相当大，这可是老卡……但就算是跨平台，其中也只有一个是完整版，笔者感觉PSV版为完整版可能性稍大。

以上为不才笔者之愚见，而在官方公布之前，说什么都是YY，一起期待下一次的狩猎解禁吧！



在整理这篇稿子时，《怪物猎人3G》及《怪物猎人4》登陆3DS平台的消息都已确定；而索尼的TGS发布会及PSV详情PDF文件中的游戏阵容竟然不见了《怪物猎人》……所谓的世事难料大抵就是如此吧。不管怎么说，作为掌机玩家，这里都祝福3DS和PSV能在以后的日子里，继承前辈的风光并进一步发展壮大，带给更多玩家以随时随地的游戏乐趣。

真白之花，在心底满开

——记《水仙 如果有明天》

对一部作品的爱，是要渗透到灵魂中去的，在真白水仙的世界里，会看见自己



的心。

花开艳丽，却终将凋落。曲灵动听，却终将断弦。生命就是这样脆弱，有人说：生命之美，就在于它的短暂。不过二十几年的人生，是不是短暂得可悲?

一朵水仙，开放在生命中，开放在淡路岛两人的朦胧中。故事开始在濑津美十五岁的时候，在一切都很平常之时，一次偶然的机会，还没有感到绝望的濑津美认识了七楼的姬子和她的妹妹千寻，也知道了七楼的一些事情。她看见了姬子的乐观，即使在自己生命的最后也有自己想做的事。当时她还不知道姬子有多么坚强，能笑着面对自己生命的最后——自己死之前的十件事，既寄托着姬子的乐观，也看出了她的无奈。但不管怎么样还有梦想，还有关怀别人的心。在PSP版《Side 2》的追加结局中，在生命的最后，姬子还跟着自己的朋友优花去了公司。

已经超越了朋友而是亲友的姬子和优花（magnet），最终却只剩下一个。姬子就如同乐园之国的公主，引领着濑津美，濑津美亦继承了姬子的梦。姬子曾对濑津美说过："有五万元就可以去任何地方。"濑津美最后选择了继承姬子的梦，她从姬子那拿走了五万元，之后一样住进了七楼。在遇到主角阿东优之前，濑津美却没有像姬子般的乐观，他也只能在医院照料姬子生前种下的水仙花，使它们开放



在每个人的心中。

《Side 1》埋下了许多伏笔，例如濑津美为什么对车那么了解，为什么看到水仙那么激动，为什么会有那么多钱——这些都是濑津美继承的姬子的梦想，自己却什么也不追求。"对事物充满憧憬，努力地追求，假如心愿真的能够实　现，当然很好……但是，假如无法现实的话，又该如何呢？"我根本没有那么坚强，能够微笑着安慰自己。我所能做的，只有从一开始就放弃一切，不去追求任何事物……我只能告诫自己，这是不可能的，只能够以冷漠的眼光来旁观着自己……"这是最后的夜晚，濑津美对阿东优说过的话。自己没有梦想就去追求别人的梦想，她虽然没有这么说，但她却是这样活着的。



PSP版《Side 1》追加了濑津美死后阿东优回到七楼和优花的聊天的剧情，就能看出优花也继承了姬子的心。在海滩上的一幕追加的濑津美与阿东优的一句话，仅仅是一句话，就把基调整个改变了。看原版时本人还不太满意结局，而到了PSP版时，最后一句濑津美的"希望活着的人，永远会笑着传达下去"，使我完全了解了片冈大神的意思，即使是在绝望之中，也要好好活下去——这才是《水仙》的主题吧。

不管对生活多么没有实感，也会追求着什么，即使这梦想是别人的。突然发现Miku的《胧月》倒和《水仙》的意境挺合的，太过执着追求虚幻之影，今日也不过是颗追求逃离这世界的孤独之星。PSP版加入的众多外传和结局，也丰富了整个故事，讲述了其他一些人围绕七楼的事。这是一款不可多得的关于生死以及日常生活的故事，淡淡地去品味，静下心去欣赏，就好。

玩家点评

PSP 啪嗒嘭3

厂商：SCE　类型：A·RPG

评论人：zf58741　评分：8

在前两作销量不错的情况下，《啪嗒嘭3》也就顺理成章地出现在玩家的面前，相对前两作，本作既有变化，也有传承。本作战斗系统与前两作系统无本质区别，依然是根据节奏来输入指令来令啪嗒嘭们进行前进攻击等动作，正是因为这样，节奏感就显得尤其重要，若是手忙脚乱的话会导致情况非常糟糕，也因此越是危急的时候，也越能考验玩家的冷静。在另一个方面，本作引入的大量RPG要素——各个职业的技能搭配还有职业的转换，使玩家研究出只属于自己的个性队伍成为可能，让游戏的战术性、耐玩性大幅提高；不过也正是有RPG要素，游戏里强调了练级和刷，玩久了难免会有厌烦之感，而且有些地方不练级还可能会卡关。另外本作删除了搬蛋与NPC联机等有趣设定，不得不说是种遗憾。不过本作的联机模式还是很有趣的，若旁边有同好，请务必尝试。值得一提的是游戏还有官方中文版，繁体中文对于国内玩家应该基本都能接受吧，向全体玩家推荐。



3DS 飞行胜地

厂商：任天堂　类型：SPG

评论人：千年家族　评分：9

本作的画面继承了《Wii Sports 运动胜地》的清新风格，蓝天、白云、碧海、绿树以及幽深的山洞，让人玩的时候心旷神怡，不用刻意去欣赏，自然而然地便年能感受那种身在其中的惬意。虽然表面上看本作是直接搬的《Wii Sports Resort》的舞台，但借由各种飞行器，可以去遗迹、火山口等Wii游戏中无法到达的地点，更可以从空中俯瞰岛屿的美丽。游戏的画面非常精致，音乐则与游戏配合得恰到好处。

游戏的飞行器种类很多，用起来完全不同，不同的挑战任务其规则也各有特点。本作最大的优点就是难度设定，在初次挑战还没有熟悉规则和操作时，尽管摸索中免不了各种挫折，但游戏上手快，挑战失败后也会因为熟悉规则而继续信心十足地挑战，挑战中发现其中独有的操作技巧，更会有进一步增加挑战的动力。逐渐变强、将数次难住自己的地方轻松挑战通过的成就感，正是本作带给玩家的这种FC时代最初始的循序渐进的成就感和快乐。让玩家在不知不觉中去多次重复挑战而不觉枯燥，成就感不断的挑战乐趣以及自由模式、任务模式下的丰富关卡，让这款看似简单的游戏非常耐玩。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

大热秘技

世上有些东西就是这样。当你想找它的时候就藏起来，当你不需要的时候则突然出现在面前。比如办公室的剪刀、“前线狙击”的数量、截稿日之前的校对稿，以及RP。



日版

女王之门 螺旋混沌

クイ–ンズゲイト スパイラルカオス

●强力角色推荐

《女王之门 螺旋混沌》的一大特点就是众多的人气角色。但是由于数量实在太过庞大，而每关的出场名额又很有限，因此找到一些比较强力的角色，可以更好地帮助玩家轻松过关。以下将给出强力角色的推荐理由，当然如果玩家对某个角色特别有爱，也是可以无视这个提名的。

《女王之刃》侧

アルドラ：基础能力非常高，特别是AP与攻击方面成长很好。“幻惑”可以2回合内降低周围3格的敌人防御、回避与命中，而且SP只消耗50，配合**ニクス**的“**ピアッシング**”能够造成非常大的伤害。“**デルモア**”也可以进行自我回复。

メローナ：基础能力非常高，“身体强化”是只消耗30SP就能让HP与AP回复50%的超高回报技。另外，“巨大化”能够减伤50%，效果持续3回合，非常好用。

メナス：最大特征是防御力非常高。但其余的数值也不低，攻击和命中同样很有看头。技能“**シャウト**”非常便利，使用之后几乎不会遭到敌人的攻击，就连BOSS级的攻击也不怕。

ナナエル：比起前作来虽然新服装与基础能力方面有所削弱，但移动7加上飞行能力仍然足以位列强力角色之列。刚刚成为同伴时不太好用，但等级提升上去之后就会逐渐变强。缺点在于攻击与AP较低。

アイリ：与**ナナエル**一样，移动7加上飞行能力因此非常好用。虽然耐久面有些令人不安，不过可以利用“**インビジブル**”进行回避，而且还有地图炮。整体基础能力也不错，特别是AP、力量与回避很有看头。

ニクス：技能“**ピアッシング**”能够减少范围内敌人50%的防御力，另外还有地图炮。

カトレア：攻击力之高令人发指，而且HP也很高，还能习得“气迫”。虽然是部位修复角色，但强化命中后也能有一番作为。

イルマ：移动为6，拥有“步行术”与“暗隐れ”，并持有远距离攻击。另外命中与回避能力非常高，只要专心强化回避，就几乎不会被打到。招式的攻击次数多也是一大优点。

クローデット：基础能力非常高。能够造成2倍伤害的“疾风迅雷”只需消耗50SP，与“雷击”配合能够造成高伤害。注意强化攻击力将会非常可怕。整体来说攻击守备两方面都很优秀，另外招式能够攻击所有部位也是一大优点。

エキドナ：能够降低敌人命中的“挑

发”非常便利。初期能力较高，特别是攻击力很高，遇到有利属性的情况几乎都能对敌人一击必杀。另外AP量很多，可以多次进行攻击，因此善于长期战斗。移动类型为妖精，因此在森林中移动起来非常方便。

アレイン：初期能力非常高，移动类型为妖精，在森林中移动起来非常方便。遇到有利属性的情况几乎都能对敌人一击必杀。“辛口评价”可以降低斗气，对BOSS战时很有用。“突击”的会心一击率高，“グラウンド スパイク”命中补正高，“トルネ–ド ストライク”的HIT数与会心一击率都很高。

ラミカ：除了能使用“逆鳞”外，“暗隐れ”用于援护防御很有效果。基础能力中回避非常高，但是攻击与防御则偏低。

レイナ：稳定的基础能力，再加上“斗争心”。回避也还不错，在有利属性战斗时能够发挥效果。

《女王之门》侧

アリス：初期能力偏低，但成长率很高，特别是攻击与回避都非常高。利用奖励点数强化回避后，能够避开大部分的攻击。招式也是从初期开始就能攻击全部部位。“おやつタイム”可以进行自我回复。弱点在于移动力只有5。

まろん：基础能力一般，命中与回避成长不高，直到获得新服装后才能展现出真正的实力。移动力变为8，回避能力也大幅提升。另外在有利属性时提高2倍攻击的技能也很有用，决斗时不错。招式的攻击次数多也是一大优点。但要注意新服装提升回避的代价是降低防御，遇到等级高的敌人的攻击时可能会陷入危机。

不知火舞：6的移动力比较高。回避也很高，强化回避的话会变得很强。技能方面，能够进行全回避以及让斗气变为100%也非常不错。AP消耗比较不错，即使不断攻击也不容易耗尽。但是缺点在于HP、SP以及攻击的成长率不好。

ディズィ–：攻击力高于其他的角色。另外移动为6，而且是飞行属性这一点也很方便。招式的HIT数很多，用来脱衣再适合不过了。SP、命中和防御数值低，以及AP容易耗尽是个点，但可以用奖励点数和装备来弥补。换装后会彻底变强。

ノエル：攻击范围为3格，拥有高威力的远距离攻击。会心一击率高，基础能力也高，特别是AP与回避率出类拔萃。

真镜名ミナ：与ノエル同样攻击范围为3格，拥有远距离攻击。自带1.5倍伤害的技能，基础能力也高。属性与ノエル差不多。



日版

黑岩射手 游戏版

ブラック★ロックシュ–タ– THE GAME

●スキルブ–スト活用

スキルブ–スト的效果是提升下一次技能的性能，但不知为何在技能发动期间，普通射击的威力也会提升。满级且持有最强武器的BRS通常射击单发伤害大概是220～240之间浮动，而在**スキルブ–スト**效果期间内，单发伤害会提高到320～340之间。由于不使用技能**スキルブ–スト**的效果就会一直保持下去，因此这实际上是全程提升普通射击威力的方法。

●防御贯穿

有一些敌人是会进行防御的，比如手型敌人和第一阶段的ザハ。他们在进行防御时，受到的伤害会大幅减少。其实这时只要用**スナイプ**系的狙击技能命中对手，接下来的攻击就能贯穿他们的防御了。

●无限挑战ナフェ

在EX任务“**ザ・ラスト ゲ–ム**”中，击倒**ナフェ**后原路返回至与**ナフェ**战斗场景的前一个场景，然后再次进入与**ナフェ**的战斗场景，就能再次挑战**ナフェ**。虽然剧情对话与战斗一切正常，但却看不到**ナフェ**的人。

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 栏目主持 胧月

PSV已经正式宣布了日版主机的发售日，首发游戏尽数公开，因此从本辑开始将PSV的游戏也加入发售表里，大家可关注一下自己预备购入哪些。东京游戏展刚结束，之后一个月左右的时间良作寥寥，月底PSP的《英雄传说 碧之轨迹》大概是惟一可聊以慰藉的。日薄西山的NDS另算，其他各大平台都要从10月底~11月初才会陆续爆发，当然年底还有《MH3G》和PSV，各位可以开始存钱了。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年9月			
29日	花和生物的立体图鉴	花といきもの立体图鉴	Nintendo	ETC	3800日元
		2011年10月			
6日	超级黑鲈鱼 3D大战	スーパーブラックバス 3Dファイト	Starfish	SLG	5040日元
13日	秘密基地建设3D	AZITO（アジト）3D	Hamster	SLG	5229日元
20日	模拟人生3 宠物	ザ・シムズ3 ペット	EA Games	SLG	4980日元
20日	俄罗斯方块	テトリス	NBGI	PUZ	3990日元
27日	豆犬	豆しば	日本Columbia	ETC	5040日元
27日	勇者公司	勇现会社ブレイブカンパニー	NBGI	SLG	5040日元
27日	ESSE轻松家计簿	ESSEらくらく家计簿	IE Institute	ETC	3990日元
		2011年11月			
2日	史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海贼としっぽ团	Square Enix	A・AVG	6090日元
3日	超级马里奥3D大陆（日版）	スーパーマリオ3Dランド	Nintendo	ACT	4800日元
3日	狗狗学校 可爱幼犬	ドッグスクール ラブリーパピー	Starfish	ETC	5040日元
10日	横冲直撞3D	ドライバー：レネゲイド3D	Ubisoft	RAC	6090日元
13日	超级马里奥3D大陆（美版）	スーパーマリオ3Dランド	Nintendo	ACT	39.99美元
17日	忍 3D	Shinobi 3D	SEGA	ACT	5229日元
23日	魔法使与主人 新天地	魔法使いとご主人様 New Ground	QuinRose	AVG	5985日元
24日	薄樱鬼3D	薄樱鬼3D	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	ETC	6090日元
24日	柏青哥天国3D 赏金海物语 梦见少女与柏青哥之王决定战	パチパラ3D プレミアム海物语 梦见る乙女とパチンコ王决定战	Irem	PUZ	6090日元
		2011年12月			
1日	马里奥赛车7	マリオカート7	Nintendo	RAC	售价未定
1日	蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋空手道	クレヨンしんちゃん 宇宙DEアチョー!？友情のおバカラテ!！	NBGI	ACT	5040日元
1日	总爱茶犬	お茶犬といつもなかよし	日本Columbia	ETC	5040日元
1日	料理妈妈4	クッキングママ4	Office Create	ETC	5040日元
1日	极品飞车 奔走	ニード・フォー・スピード ザ・ラン	EA Games	RAC	4979日元
4日	马里奥赛车7	マリオカート7	Nintendo	RAC	39.99美元
8日	新・深爱	NEWラブプラス	Konami	AVG	6980日元
8日	索尼克 世代 青之冒险	ソニック ジェネレーションズ 青の冒险	SEGA	ACT	5229日元

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年10月			
13日	超级创意涂鸦	スーパースクリブルノーツ	Konami	PUZ	4980日元
		2011年11月			
10日	宠物蛋合集	たまごっちコレクション	NBGI	ETC	5040日元
17日	海贼王 巨人之战2 新世界	ワンピース ギガントバトル！2 新世界	NBGI	ACT	5040日元
17日	冒险岛DS	メイプルストーリーDS	Nexon	ACT	3990日元
23日	型男恋爱王国 恋情、漫画双出道 心跳爱情课堂	オレ様キングダム 恋もマンガもデビューを目指せ！ドキドキLOVEレッスン	NBGI	ETC	5040日元
24日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	ETC	5040日元
		2011年12月			
1日	口袋棒球14	パワプロクンポケット14	Konami	SPG	5250日元
8日	越狱兔 游戏时间	USAVIC(ウサビッチ) ゲームの时间	NBGI	ETC	2940日元
8日	重装机兵2 重装上阵	メタルマックス2：リローデッド	角川Games	RPG	6090日元
15日	食梦者 漫画家之路	バクマン。マンガ家への道	NBGI	AVG	售价未定
		2011年冬			
未定	尖帽子与潇洒魔法使	とんがりボウシとおしゃれな魔法使い	Konami	ETC	售价未定



英雄传说 碧之轨迹

9.29 ◆Falcom◆RPG◆6090日元



期待度 A



“《轨迹》系列”已经延续到了第五代，这次的《碧之轨迹》将以前作中的谜之少女纪娅为中心，解开前作中未知的秘密，当然埃雷波尼亚帝国和卡尔瓦德共和国为争夺克罗斯贝尔发动的战争也是本作的重要看点。以细节描述著称的Falcom这次一定又会为玩家带来一个精彩的故事。

AKB1/48 星恋关岛

10.6 ◆NBGI◆AVG◆5229日元



期待度 B



以日本人气女子团体AKB48为主题改编的恋爱游戏《AKB1/48 星恋之梦》的续作，本作以风景宜人的南国关岛作为游戏舞台。和前作一样，为了夺得心仪的那一位成员的芳心，玩家需要甩掉AKB48其余成员，最终与其结成恋爱关系。各种豪华版限定版以及捆绑周边是本作的一大魅力，相信不少AKB48的FANS会为此“买周边，送游戏”。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年12月			
17日	苍翼默示录 连续变换 扩张版	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND	Arc System Works	FTG	售价未定
17日	Noels计划	Project N.O.E.L.S	Arc System Works	MUG	售价未定
17日	网页三国志 触摸战斗	ブラウザ三国志タッチバトル	AQ Interactive	SLG	售价未定
17日	钓鱼（暂名）	FISH ON（暂名）	角川Games	SLG	售价未定
17日	终极漫画英雄对卡普空3	アルティメット マ−ヴル VS. カプコン3	Capcpm	FTG	售价未定
17日	真・三国无双 NEXT	真・三国无双 NEXT	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
17日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	RAC	售价未定
17日	地狱军团	地狱の军团	Square Enix	ACT	售价未定
17日	默示之王	ロ−ド オブ アポカリプス	Square Enix	A・RPG	售价未定
17日	忍道2 散华	忍道2 散华	Spike	ACT	售价未定
17日	VR网球4	パワ−スマッシュ4	SEGA	SPG	售价未定
17日	未知海域 黄金深渊	アンチャ−テッド 地图なき冒险の始まり	SCE	A・AVG	售价未定
17日	小古怪	サワリ・マ・ク−ル	SCE	ECT	售价未定
17日	与大家一起	みんなといっしょ	SCE	ECT	售价未定
17日	大众高尔夫6	みんなのGOLF6	SCE	SPG	售价未定
17日	勇者的记录	勇者のきろく	SCE	ECT	售价未定
17日	怪物雷达	モンスタ−レ−ダ−	Sony Marketing	ECT	售价未定
17日	@field	@field	Sonic Powered	ACT	售价未定
17日	真・恐怖惊魂夜 第11个来访者	真かまいたちの夜 11人目の访问者	Chunsoft	AVG	售价未定
17日	梦幻俱乐部ZERO 携带版	ドリ−ムクラブZERO ポ−タブル	D3 Publisher	SLG	售价未定
17日	魔界战记3 回归	魔界战记ディスガイア3 Return	日本一Software	S・RPG	售价未定
17日	块魂 拉伸	块魂 ノ・ビ～タ	NBGI	ACT	售价未定

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年9月			
29日	代码18	code_18	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
29日	新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击	ヱヴァンゲリヲン新剧场版−サウンド インパクト−	NBGI	ACT	6280日元
29日	侦探部 暗号、密室与怪人	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB −暗号と密室と怪人と−	Boost On	AVG	3654日元
29日	白衣性恋爱症候群	白衣性恋爱症候群	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	幸运之杖2 湮没于时空的默示录	ワンド オブ フォ−チュン2 ～时空に沈む默示录～	Idea Factory	AVG	6090日元
30日	FIFA世界足球12	FIFA Soccer 12	EA Games	SPG	39.95美元
		2011年10月			
4日	NBA篮球 2K12	NBA 2K12	2K Sports	SPG	19.99美元
6日	AKB1/48 星恋关岛	AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……	NBGI	AVG	5229日元
6日	死亡预告 与你在无尽的黑暗	次の犧牲者をオシラセシマス −君とこの果てることない暗暗を−	Boost On	AVG	3969日元
13日	白银的卡露与苍空的女王	白银のカルと苍空の女王	Cyberfront	AVG	6090日元
13日	龙刻	龙刻	Cyberfront	AVG	5040日元
20日	火影忍者 疾风传 终极冲击	NARUTO −ナルト− 疾风传 ナルティメットインパクト	NBGI	ACT	5230日元
20日	海猫鸣泣之时 携带版 1	うみねこのなく頃にPortable 1	Alchemist	AVG	3990日元
25日	隐形妖怪 暗影地带	inviZimals: Shadow Zone	SCEE	ACT	9.99美元
27日	最终幻想 零式	ファイナルファンタジ− 零式	Square Enix	RPG	7700日元
27日	侦探部 废部、绘画与炸弹	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB −废部と绘画と爆弾と−	Boost On	AVG	3654日元
27日	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク 光と暗の皇女	Gungho	RPG	5985日元

DVD光盘内容导视

东京游戏展 2011 影像特辑

任天堂3DS 2011发布会
3DS 秋季最强攻势始动



TGS 2011 索尼发布会
PSV发售日正式宣布



3DS游戏集锦

33款3DS新作影像怒涛冲击

怪物猎人3 G	真·三国无双 VS
怪物猎人4	迷宫的彼端
初音未来 未来计划（暂名）	节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产
心灵相机 附体笔记本	交响旋律 最终幻想
生化危机 启示录	SD高达G世纪 3D
路易的鬼屋2	卡片召唤师（暂名）
新·深爱	马里奥与索尼克 伦敦奥运会
女生RPG 灰姑娘生活	索尼克世纪 青之冒险
火焰之纹章（暂名）	朋友聚会（暂名）
勇气原点 飞翔妖精	快乐足球（暂名）
潜龙谍影 食蛇者 3D	史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团
动物之森（暂名）	世界足球 胜利十一人 2012
超级马里奥3D大陆	花和生物的立体图鉴
马里奥赛车7	铁拳3D 完美版
马里奥网球（暂名）	女孩风格（暂名）
纸片马里奥（暂名）	
新 光之神话 帕尔蒂娜之镜	
皇牌空战3D 纵横火网	

PSV游戏集锦

27款PSV新作影像大集锦

沥青都市 喷射	无瑕传说R
梦幻俱乐部ZERO 携带版	VR网球4
重力的眩晕	大众高尔夫6
默示之王	怪物雷达
音乐方块（暂名）	山脊赛车（暂名）
迈克尔·杰克逊 梦幻体验HD（暂名）	Little Busters！修改版
仙境传说 奥德赛	地狱军团
雷曼 起源（暂名）	块魂 拉伸
街头霸王对铁拳	麻将格斗俱乐部 新生·全国对战版
终极漫画英雄对卡普空3	墨鬼
伊苏 塞尔塞塔的树海	忍道2 散华
二维音乐（暂名）	国王、魔王与7公主 新·王样物语
超级猴子球（暂名）	真·三国无双 NEXT
地牢猎手 同盟	

PSP游戏集锦

黑豹2 如龙 阿修罗篇

火影忍者 疾风传 终极冲击

跨过我的尸体

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在任天堂3DS 2011发布会上，制作人宫本茂是拿着什么道具登台的？

A：3DS　　B：盾和剑　　C：双节棍手柄





3名

PEGA 精美游戏周边

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2011年10月15日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第169辑上公布，敬请关注。

大奖



2名 北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄



2名 北通动力堡垒（普通版）



2名 北通MVP特洛伊（无线震动版）

幸运奖



1名 北通动力堡垒（迷你版）



1名 北通“魔方炫音”耳机



1名 北通PSP“中国风”胶套



1名 北通PSP“中国风”水晶盒



1名 北通原生铜高速数据线



1名 北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站 GBalpha GBalpha（中国）有限公司 北通 BETOP PEGA

《掌机王SP》第165辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名 手柄、外接电源



城市	姓名
沈阳市	崔博文
厦门市	黄益均
天津市	杨沛时
上海市	张伊宁
广州市	郑颖妍
北京市	周然

幸运奖 6名 北通掌机周边



城市	姓名
苏州市	郭臣
鄂尔多斯市	胡群
湛江市	李伟健
玉林市	吴志恒
武汉市	薛泽宏
北京市	杨鹤宽

《掌机王SP》第165辑 DVD问答—中奖名单

城市	姓名
上海市	景思清
海口市	刘锐满
福州市	肖航

答案：A



3名 PEGA 精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

UCG平台 iPhone应用程序

适用于全版本、全系统的iPhone、iPad、iPod touch主机

UCG专业电子阅读平台——“UCG平台”登陆苹果官方商店App Store中已经有一段时间了，目前仍然向所有iOS平台用户免费开放下载。

“UCG平台”旨在为为各位iPhone、iPad以及iPod touch用户提供无纸化阅读环境，以更快捷的速度和相对低廉的价格，阅读到来自UCG旗下的众多刊物，例如《游戏机实用技术》和《掌机王》的电子版。

即刻使用iTunes进入App Store，键入关键词“UCG”，免费获得“UCG平台”应用程序，开启最时尚的UCG阅读之旅。





现已可在App Store免费下载！

口袋玩家

10月7日 全国上市

《口袋妖怪》的专门志，游戏、动画、漫画、卡片、周边……尽在其中！

特别企划

口袋妖怪十五年

从黑白画面的游戏，到今天在各个领域都大受欢迎，本辑的特别企划，让我们一起来回顾《口袋妖怪》走过的十五年。

游戏看台

Type Wild β5.2

最火爆的《口袋妖怪》同人格斗游戏最新版，一起来感受FTG中的对战乐趣！

研究所

《超级口袋妖怪大乱斗》后续研究

二周目要素详解、全技能……继续为大家带来《超级口袋妖怪大乱斗》的攻略和研究。

研究所

口袋妖怪详尽分析
——属性专题之火系

比克提尼、九尾、火烈猴、火犰狳、火鸡斗士、火炭龟，本辑《详尽分析》带来火系一族的热斗分析！





光盘收录《宠物小精灵BW》最新剧集的中文动画，并补完《DP》篇。

精美赠品：马赛克风皮卡丘金属挂饰

爱图e族

本期赠品：《Fate/新章 CCC》超大海报

全彩64页+DVD-ROM数据光碟

10月8日 全国上市

《狼与香辛料》的小说虽然已经完结，但萌狼留给我们的麦香依旧难以忘却，本期就将为大家带来一篇《狼与香辛料》的回顾特企，让我们共同来回忆赫萝与罗伦斯二人的爱情之旅吧。以香艳气息与硬派操作成为今年电玩界一大亮点的《凯瑟琳》日前发售了官方设定集，如果你还没有玩过本作也不要紧，“游人居”栏目将对《凯瑟琳》展开深入剖析，助你更快了解本作的独特魅力。另外喜欢Saber的同志们可要注意啦，本辑《I2》的赠品是刚刚公布的《Fate/新章CCC》中“处女新娘”婚纱Saber的超大海报哦，性感与可爱兼备，快快买回家吧！







ISBN 978-7-88541-092-6
9 787885 410926

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88541-092-6

掌机王光盘定价：16元（1DVD+1手册）